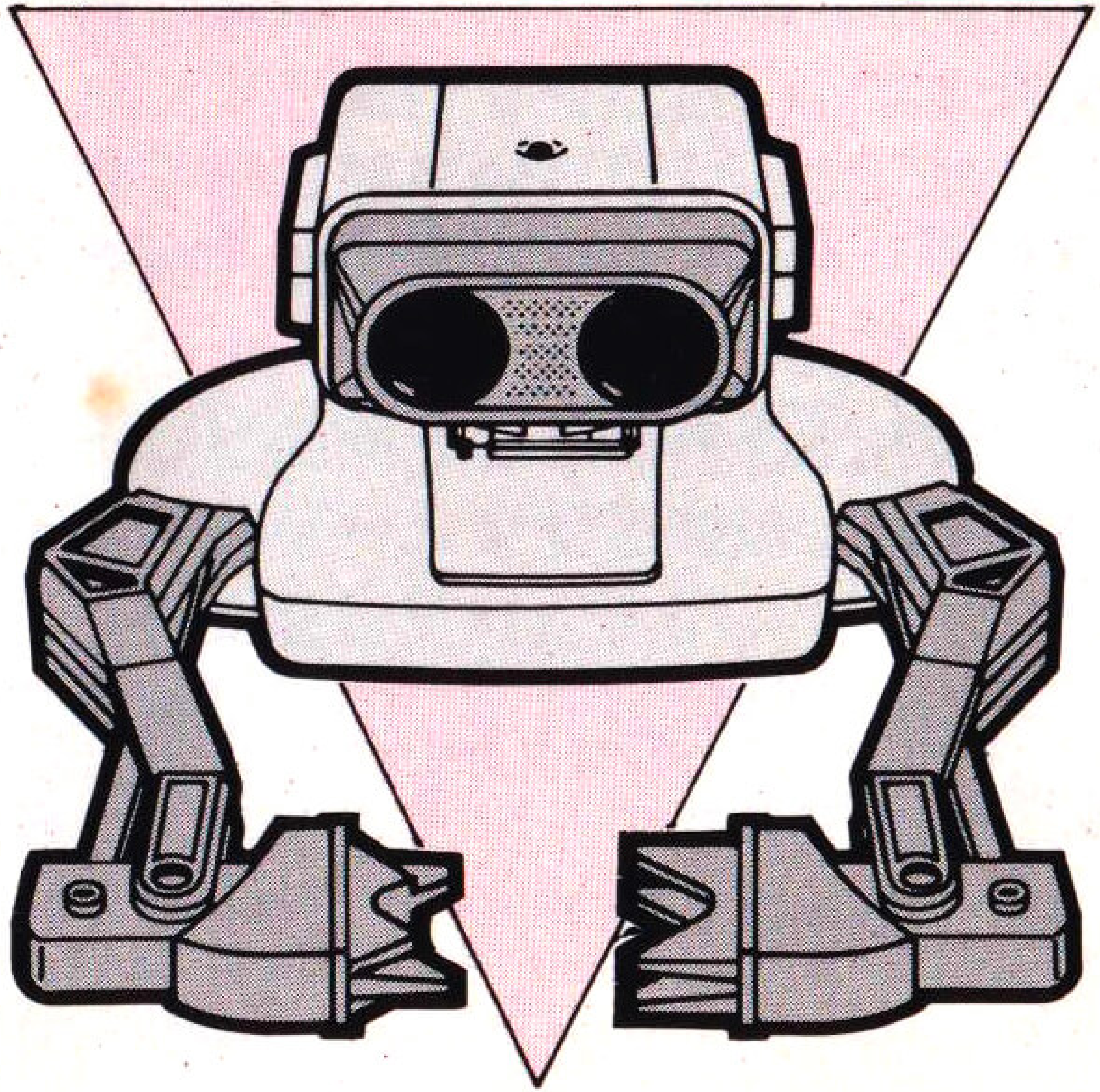
ファミリー コンピュータ™ロボット



ジャイロ®

HVC－GY

取扱説明書

Nintendo®

このたびは任天堂 **ファミリーコンピュータ ロボット 専用ジャイロセット（HVC-GYS）**をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

１．使用上の注意……………………………………………………Ｐ１
２．ファミリーコンピュータ本体・ロボット・専用カセットのセットの仕方…Ｐ２～３
３．ロボット・付属アタッチメントの名称とセットの仕方……………………Ｐ４～８
４．ロボットとテレビ画面の調整…………………………………………Ｐ９～13
５．コントローラー各部の名称と操作方法……………………………Ｐ14～17
６．遊び方……………………………………………………………Ｐ18～31

1. 使用上の注意

1) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

2) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。

3) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。

4) テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。

5) 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

6) ロボットの「取扱説明書」をよくお読みください。

7) 回転しているコマに、手などを触れないようにしてください。

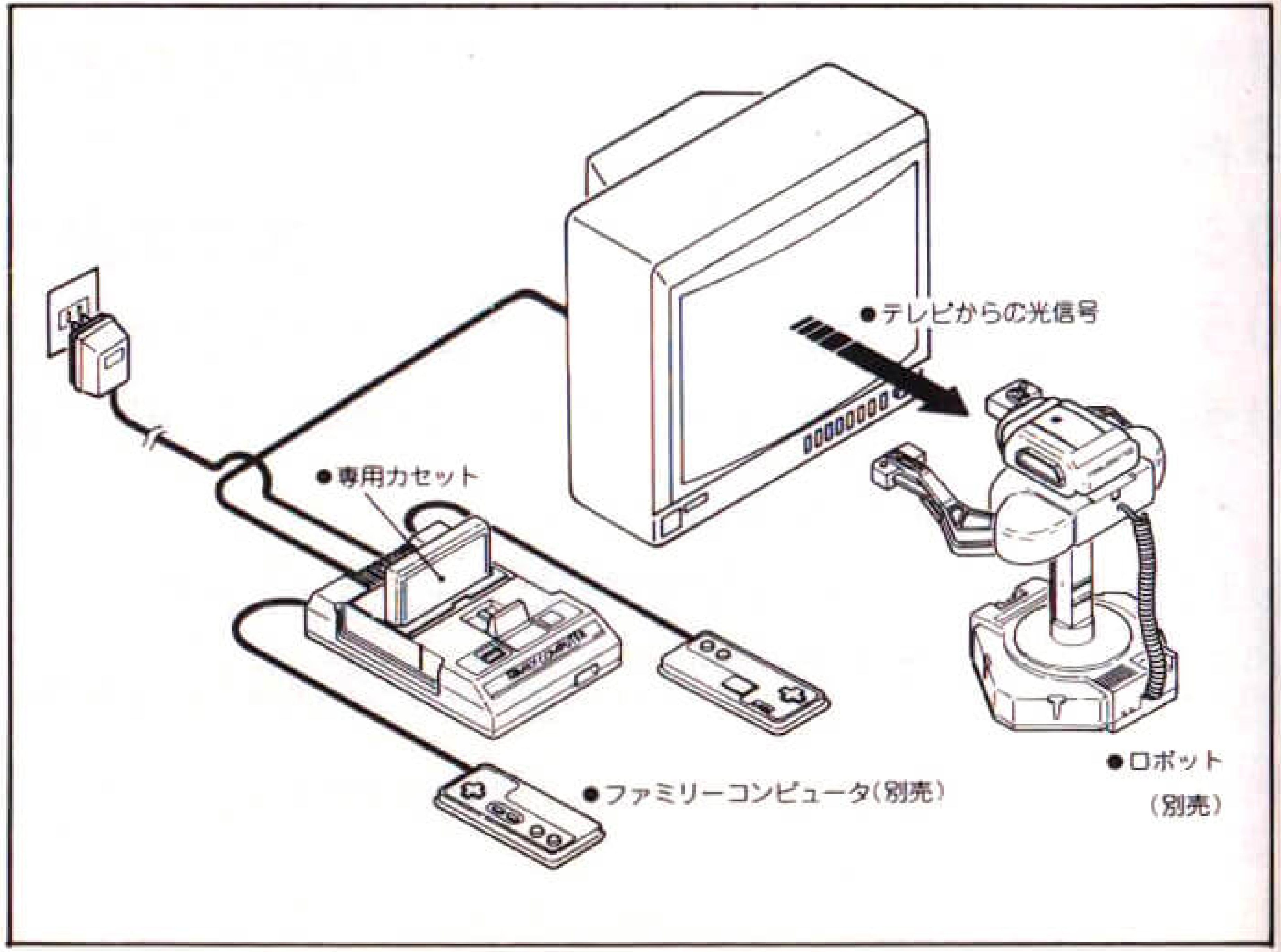
※ファミリーコンピュータ・ロボットの仕様および外観の一部を、予告なく変更することがありますので、ご了承ください。

2. ファミリーコンピュータ本体・ロボット・専用カセットのセットの仕方

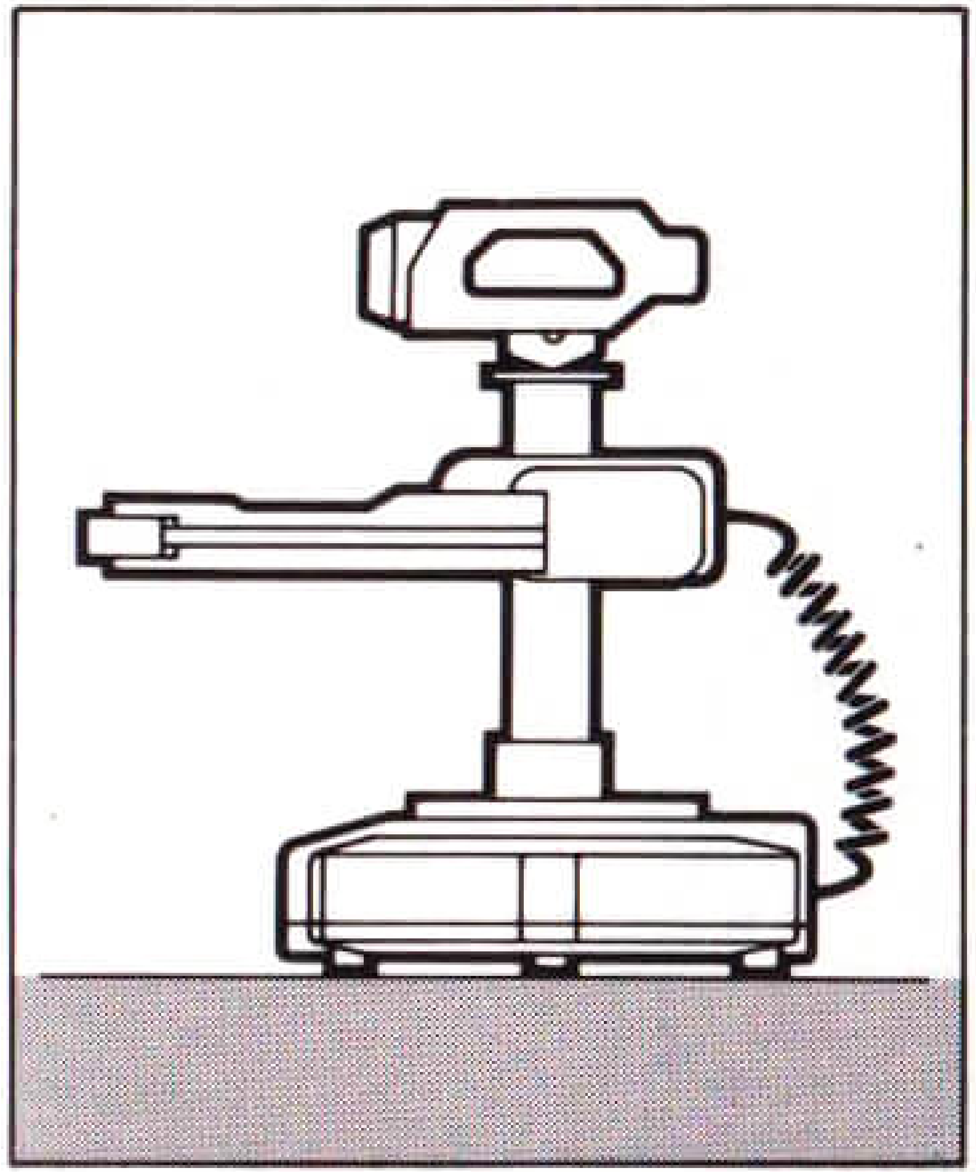
テレビ画面とロボットを、同時に操作して楽しむ新しいゲームシステムです。

右図のように、テレビ・ファミリーコンピュータ本体・ロボット・専用カセット（付属のアタッチメント）を組み合わせてください。

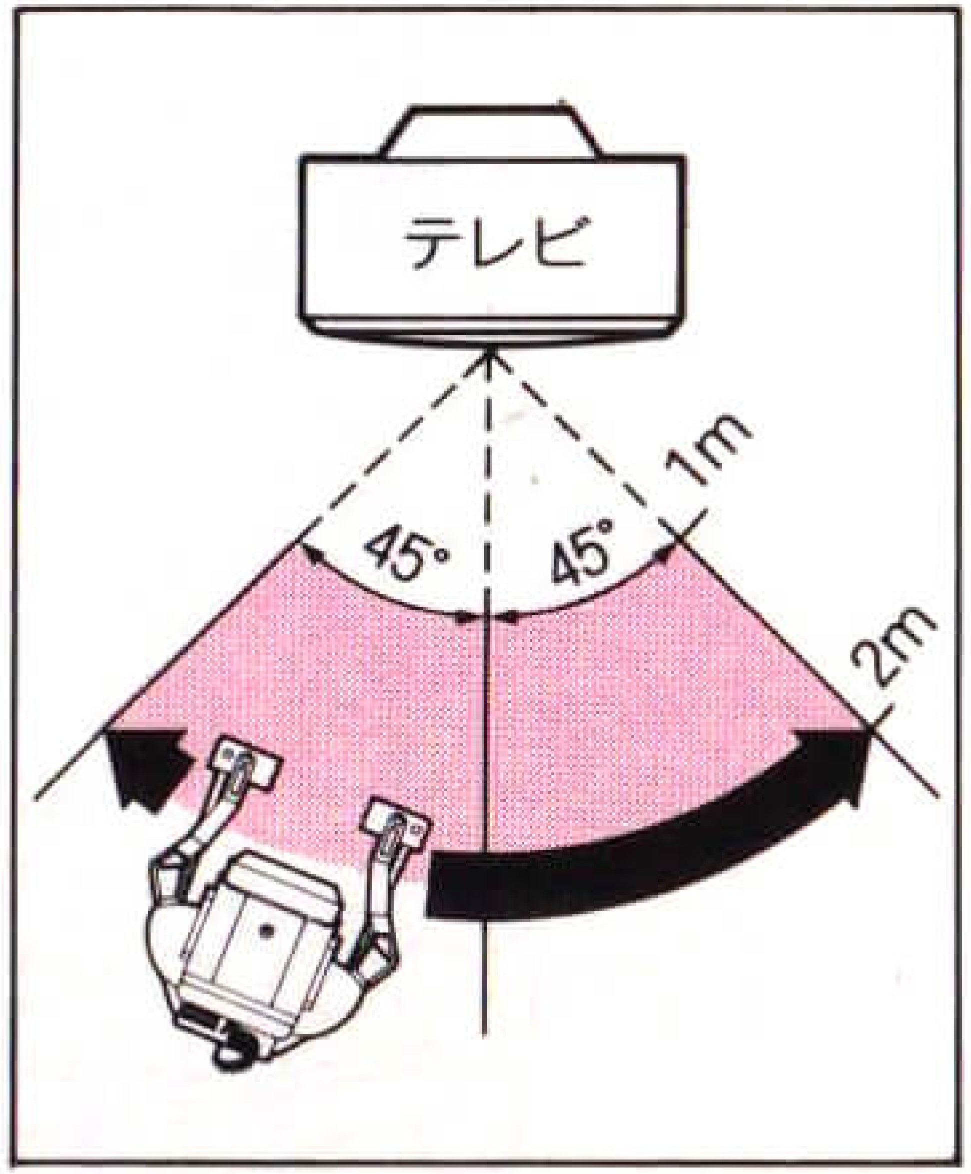
※ ロボットの取り扱い方、セットの仕方については、ロボット本体(HVC-012) の「取扱説明書」をご覧ください。


●テレビからの光信号
●専用カセット
●ファミリーコンピュータ(別売)
●ロボット
(別売)

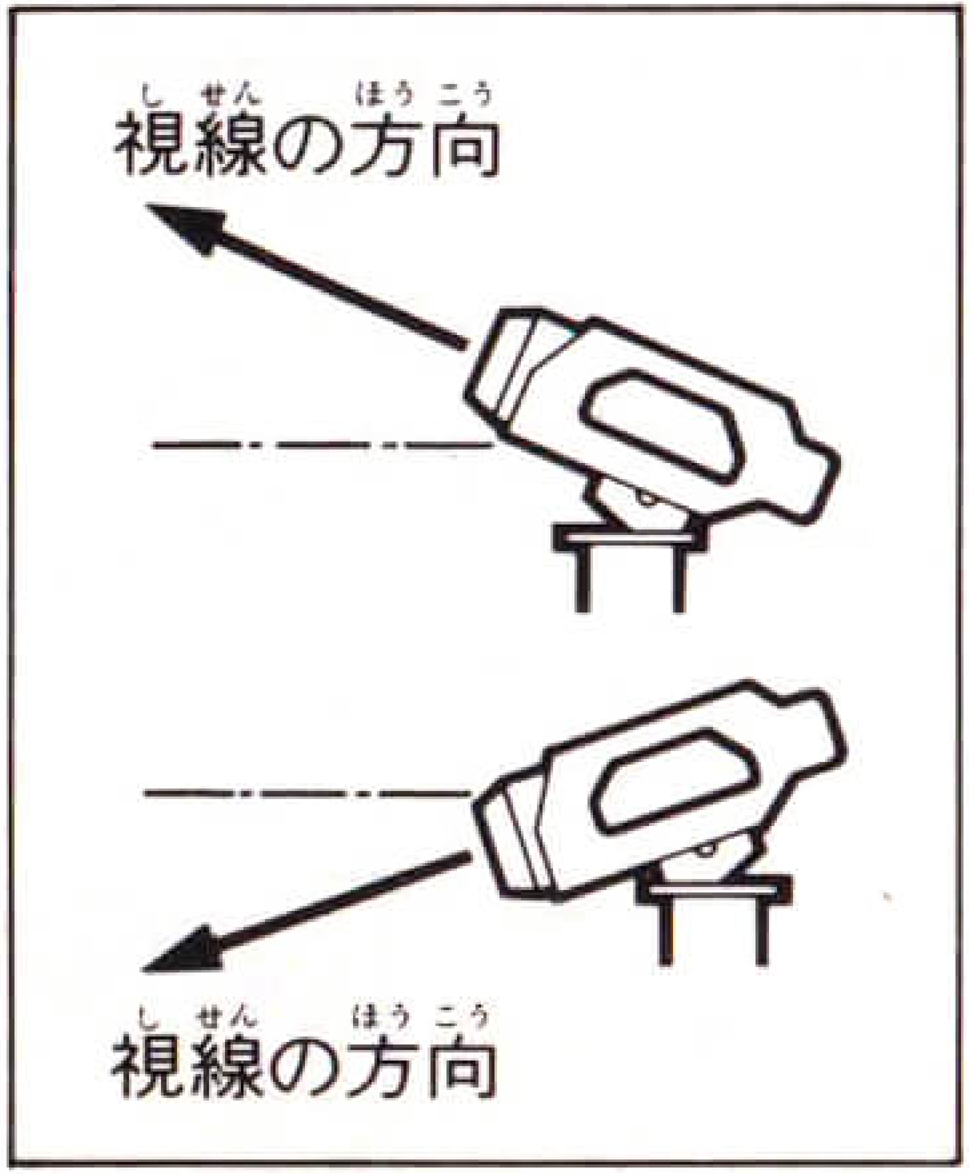
ロボットの目が、テレビ画面からの光信号を光センサでキャッチします。
その信号を動作命令に変えて、ロボットの腕や胴を動かします。
ロボットの目が光信号をキャッチしやすいよう、セットする場所に注意してください。



安定した、平らな場所に置く。

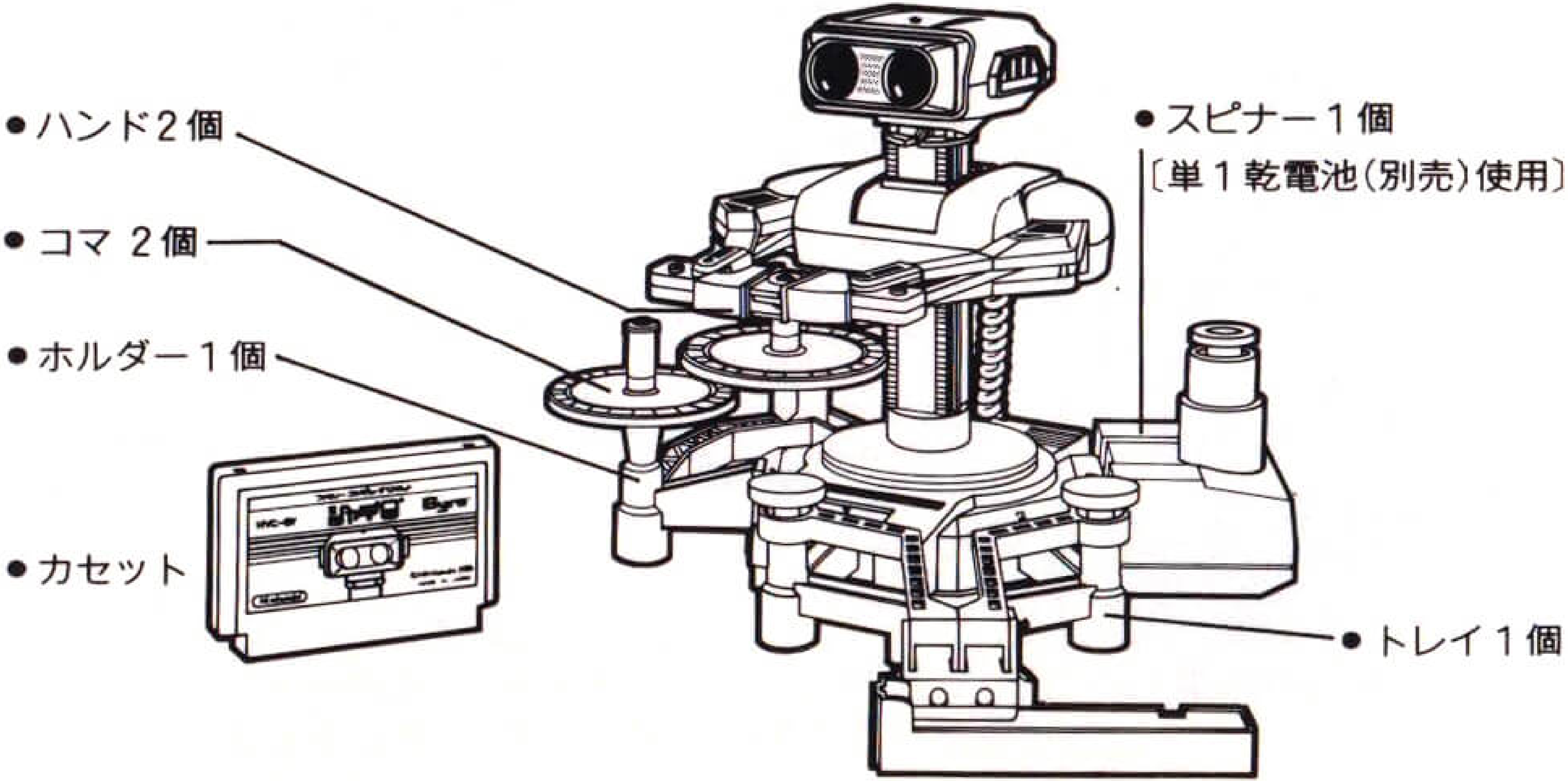

テレビ
45°
45°
1m
2m

テレビ画面に対して、光信号をキャッチできる、おおよその範囲。


視線の方向
視線の方向

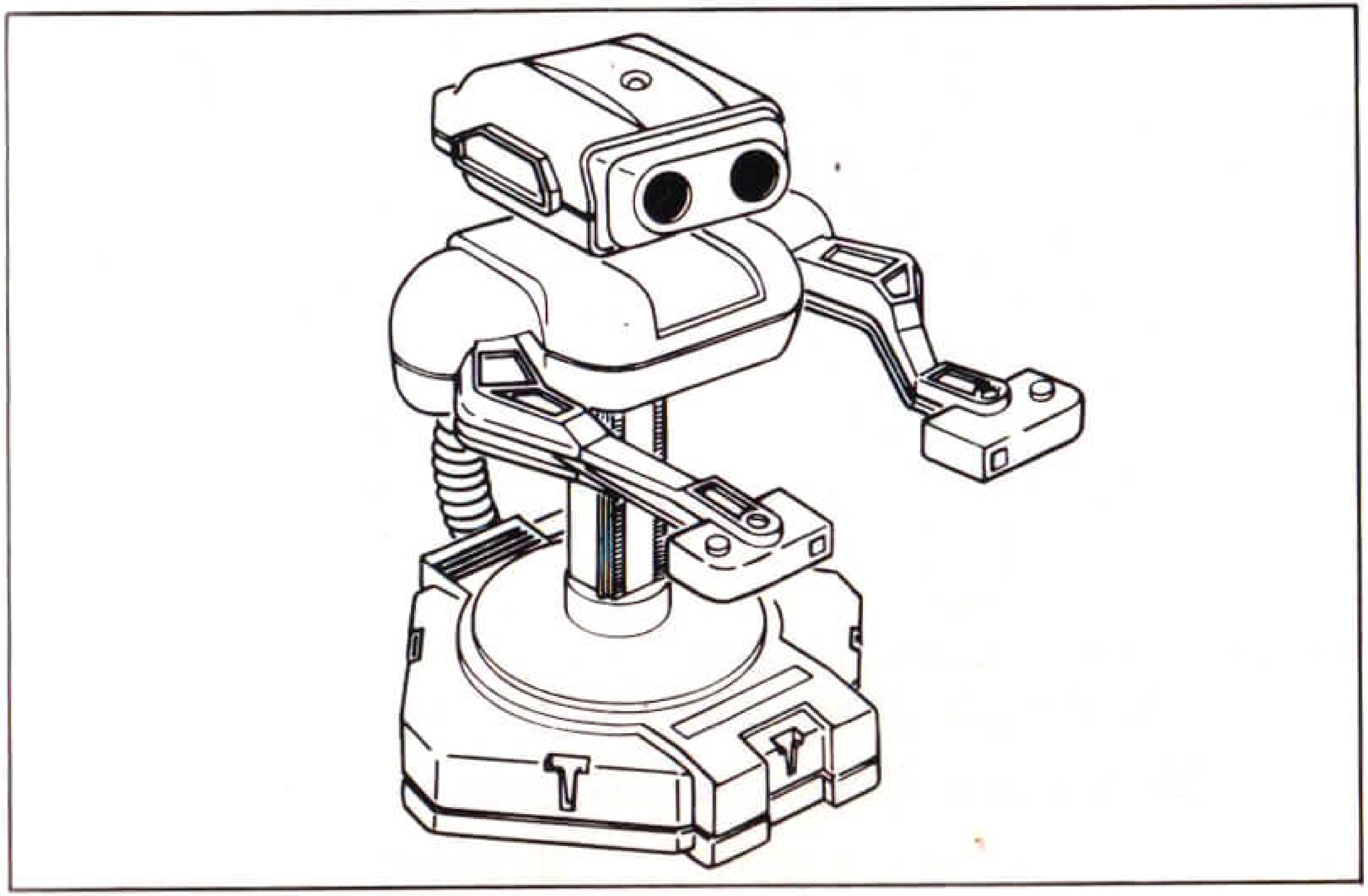
視線を上下させて、テレビ画面に合わす。

3. ロボット・付属（ふぞく）アタッチメントの名称（めいしょう）とセットの仕方（しかた）



●ハンド2個
●コマ 2個
●ホルダー1個
●カセット
●スピナー1個
〔単1乾電池(別売)使用〕
●トレイ1個

①ロボット本体の電源スイッチをONにします。ロボットは自動的に動き出し、スタンバイ位置（正面最上段で手を上げた状態）で止まります。

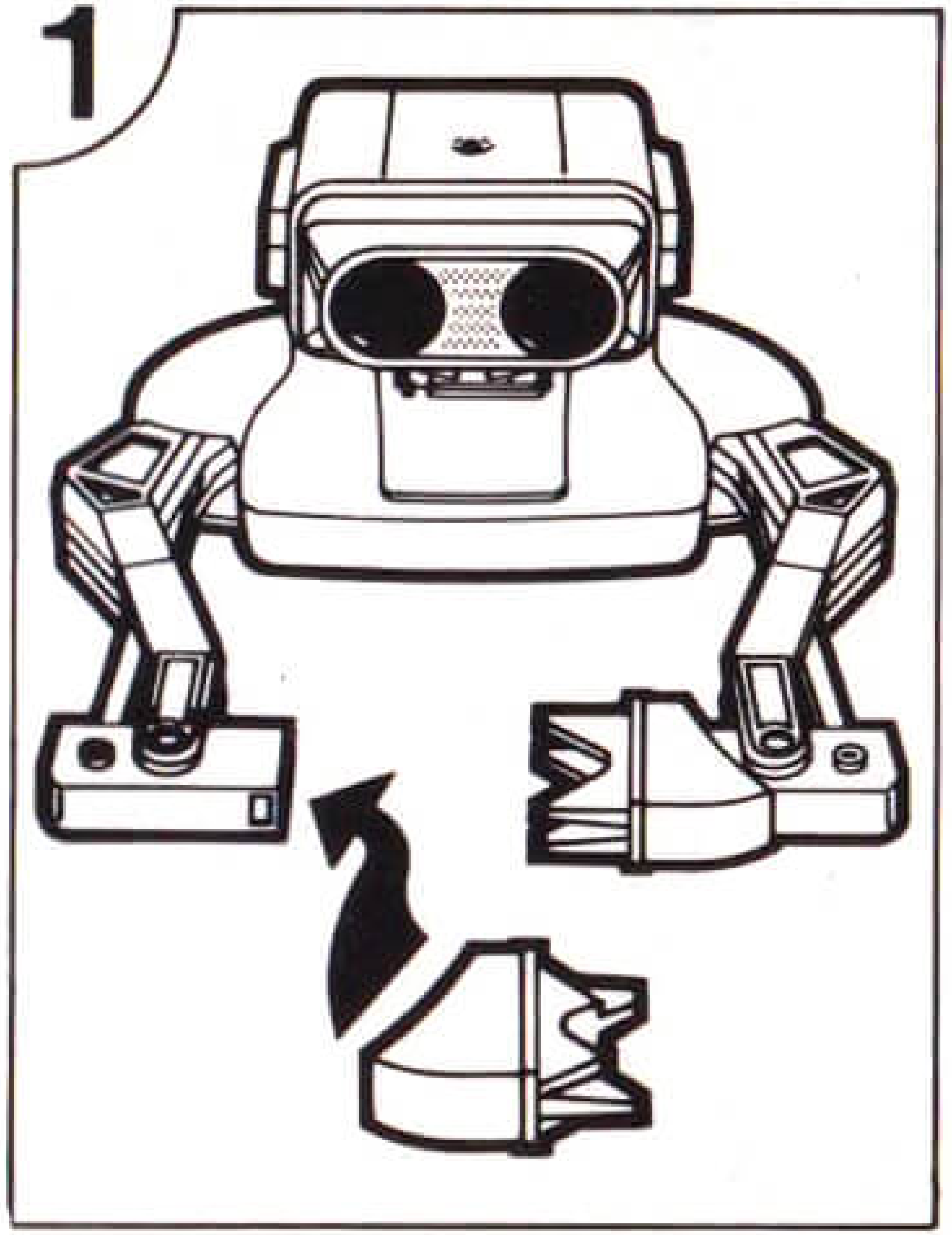


※スタンバイ位置まで動かない時は、電源スイッチを一旦OFFにし、もう１度ONにしてください。

※ロボット本体の電池が消耗している時にも、動かなくなることがありますので注意してください。

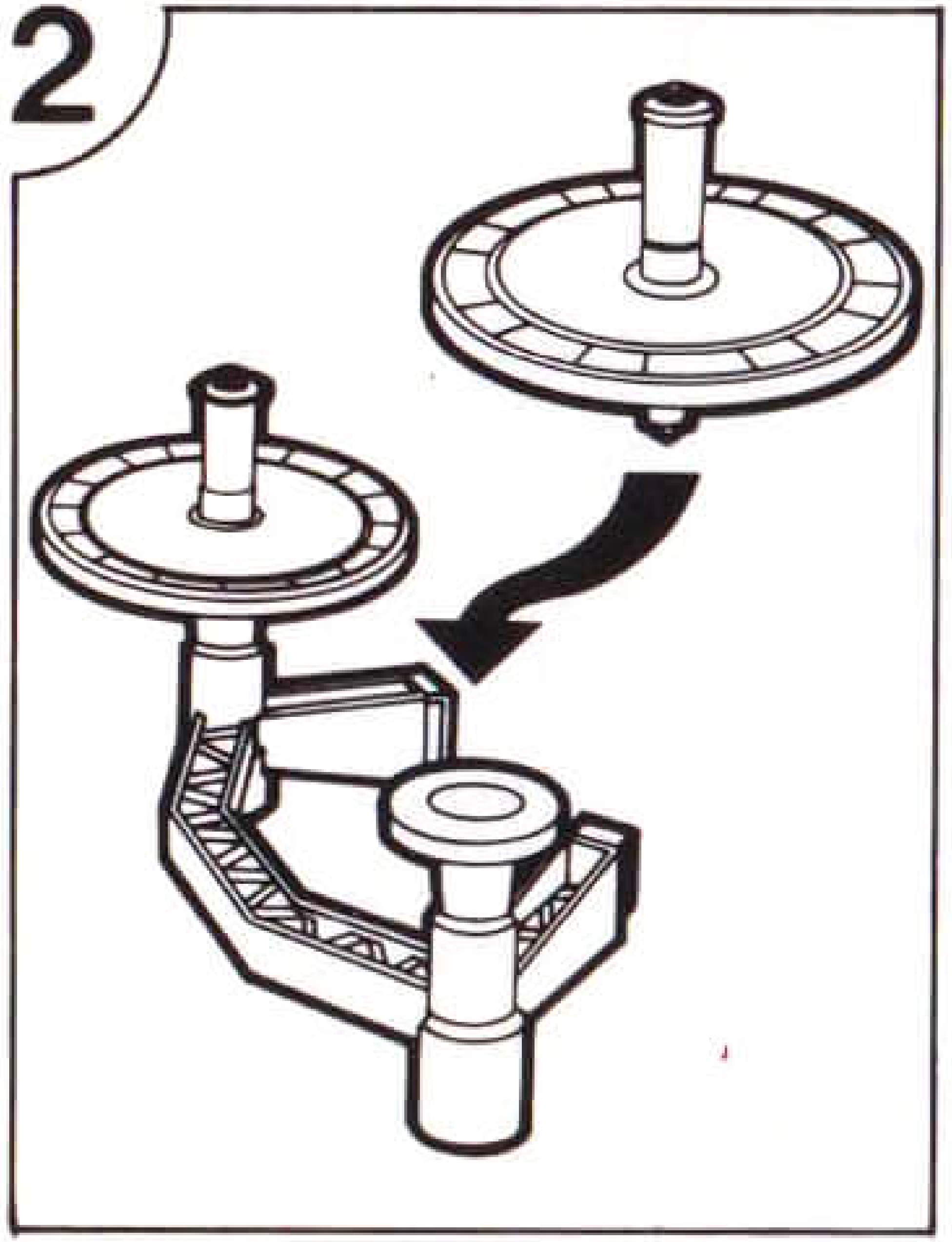
❷付属アタッチメントをセットします。

1



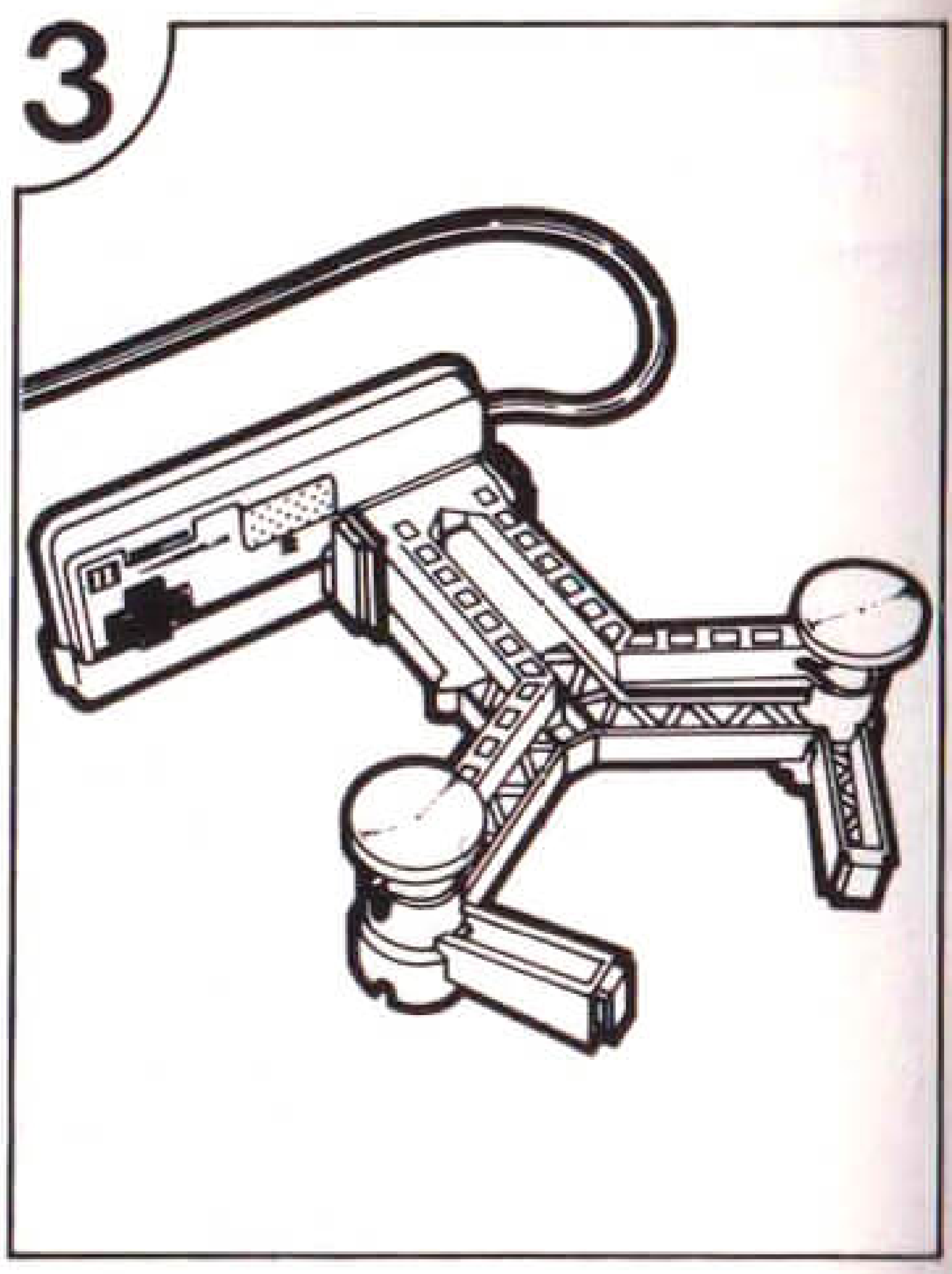
- ハンド（2個）をロボットの左右の腕先へ取り付ける。

2



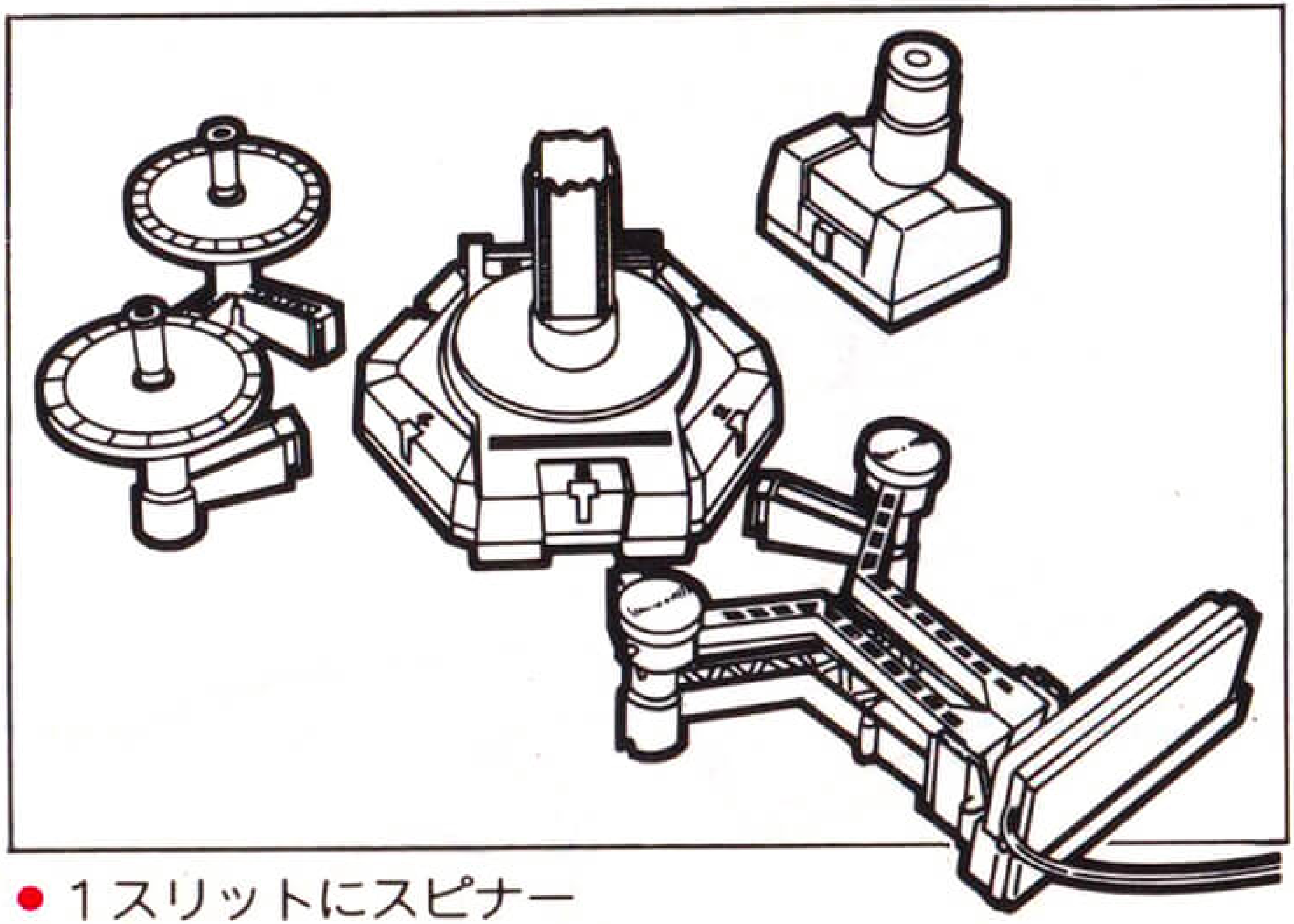
- ホルダーに″コマ″（2個）をセットする。

3



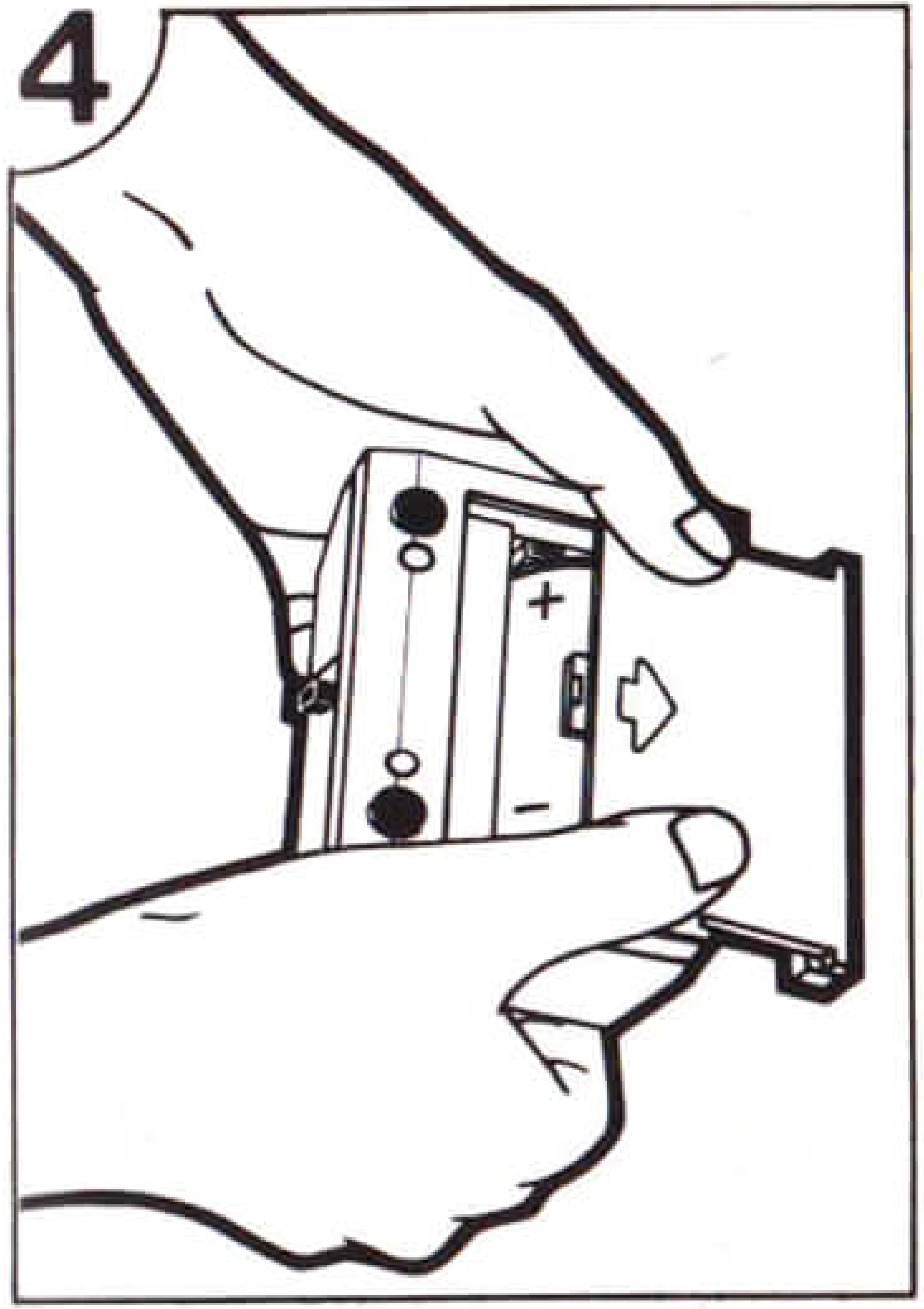
- トレイにⅡコントローラーを、方向を間違えないようにセットする。

③ロボット本体のスリットに各部品をセットしてください。



- ● 1スリットにスピナー
- ● 2・3スリットにトレイ（Ⅲコントローラー）
- ● 4・5スリットにホルダー（″コマ″2個）

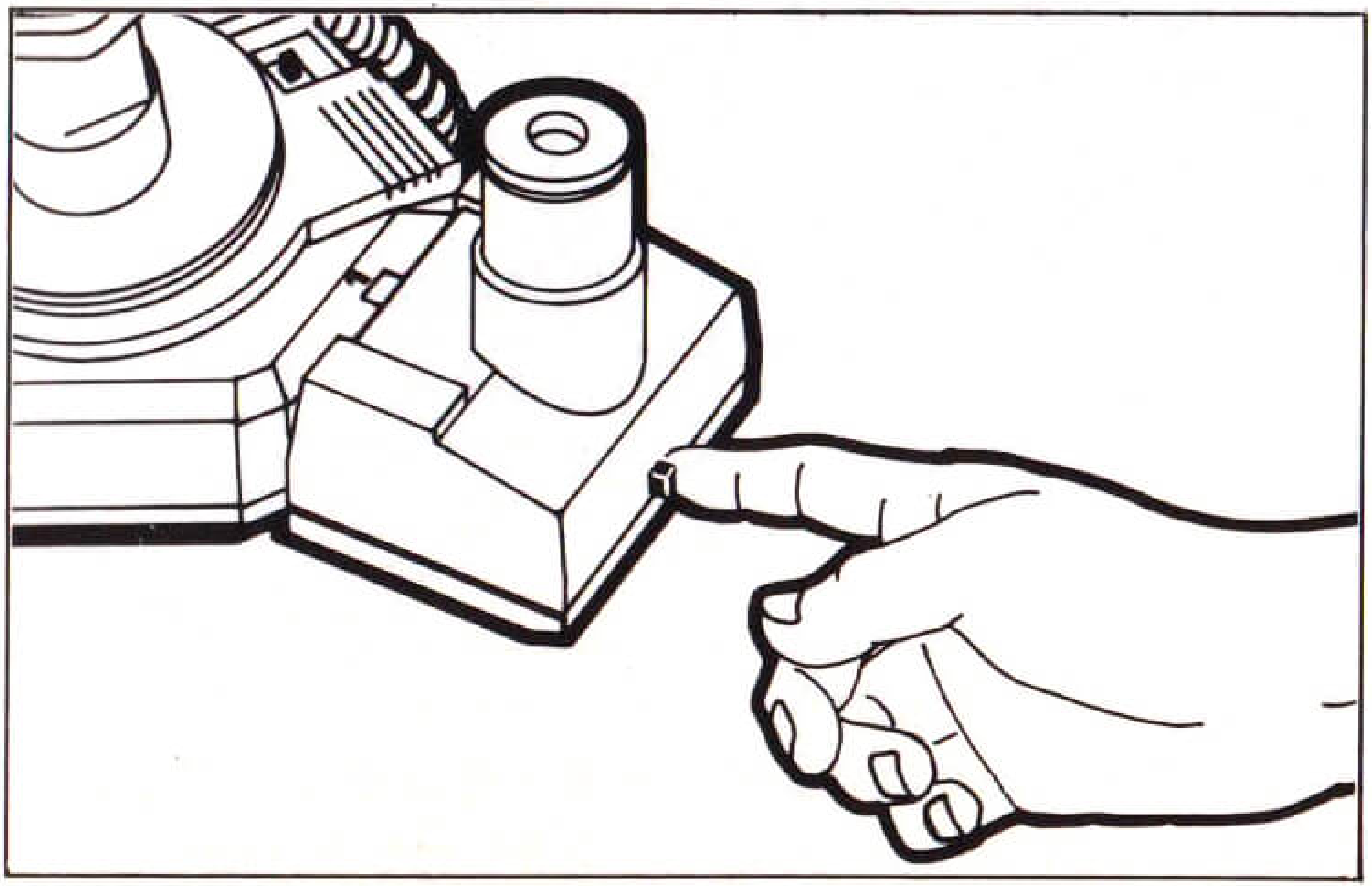
4



- ● スピナーに単1乾電池（別売）1個を入れる。

④スピナーの電源スイッチをONにしてください。ここに″コマ″をセットすると、″コマ″が回転します。

※回転中の″コマ″は、高速で回っていますので、ご注意ください。

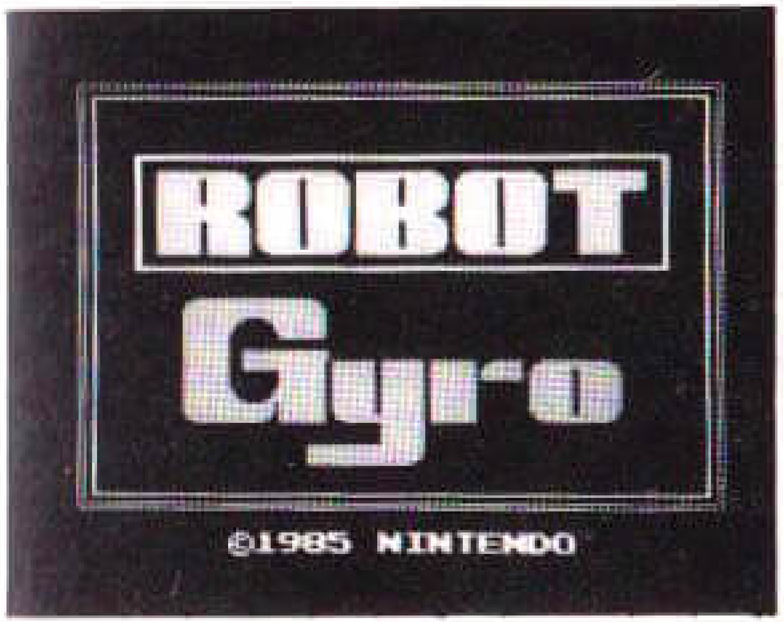


ご注意

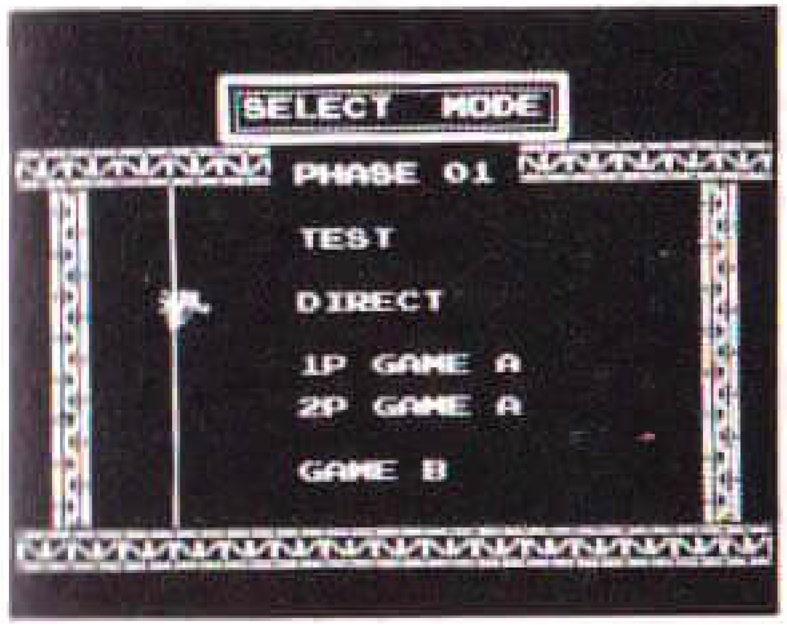
- コマを回転させる時は、ロボットでコマを持ったままスピナーに挿入し、そのまま回転させてください。(離すと、回転速度が充分に上がらない場合があります。)

4.ロボットとテレビ画面の調整

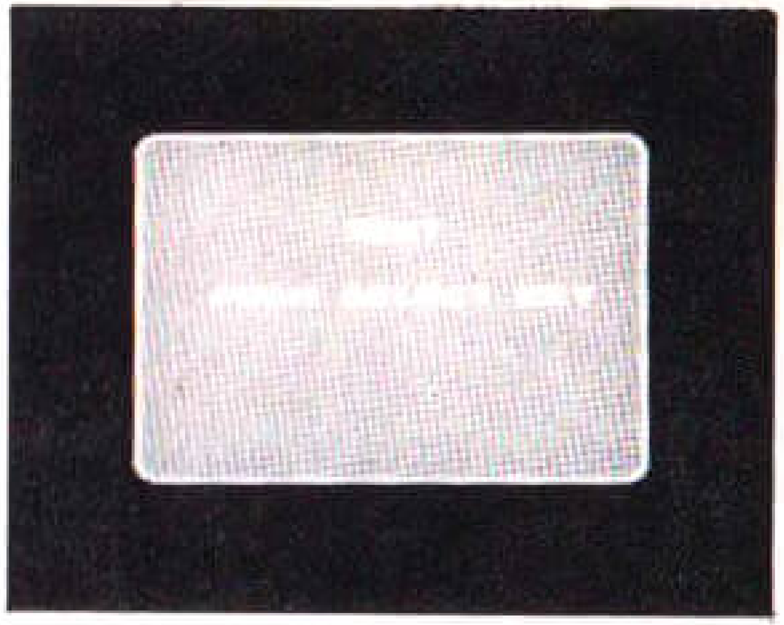
ロボットの調整


ROBOT
Gyro
©1985 NINTENDO

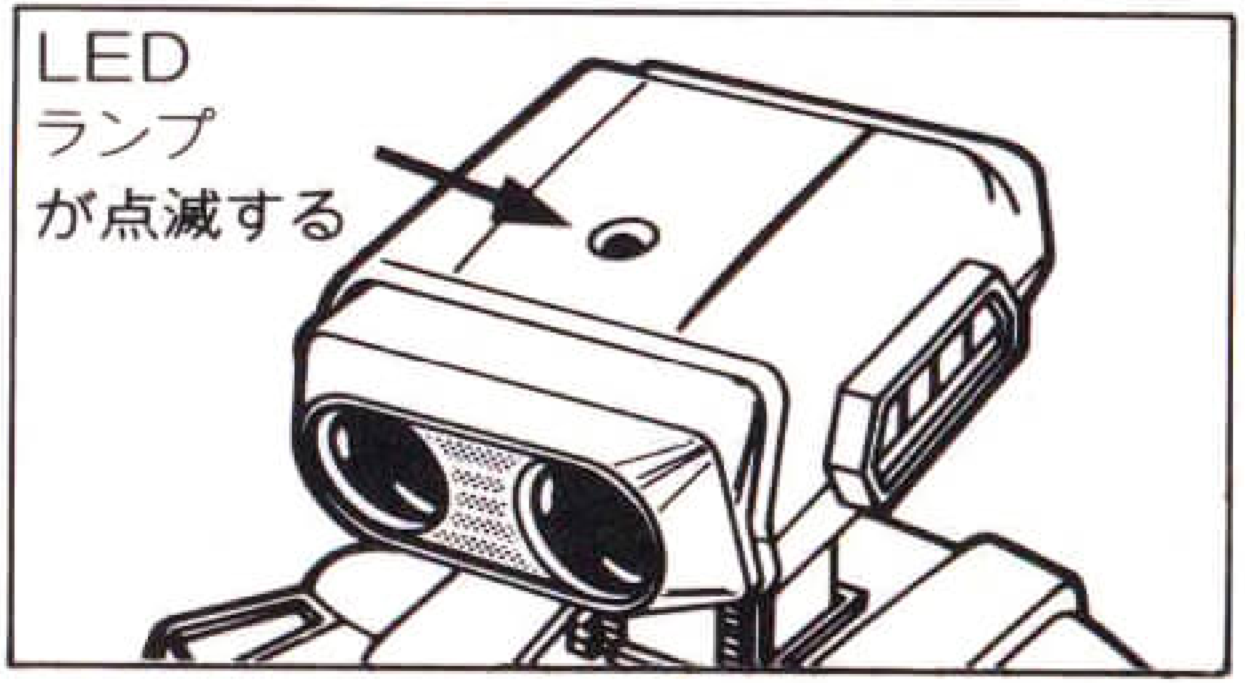
❶専用カセットを挿入したファミリーコンピュータ本体の電源（POWER）を入れると、テレビ画面にTITLE画面が表示されます。


SELECT MODE
PHASE 01
TEST
DIRECT
1P GAME A
2P GAME A
GAME B

❷Ⅰコントローラーのスタートボタンを押すとSELECT画面（セレクトモード画面）が表示されます。



❸SELECTボタンを押して、スミックを"TEST"の位置にセットし、STARTボタンを押します。TEST画面が表示され、チカチカとTEST信号が発せられます。



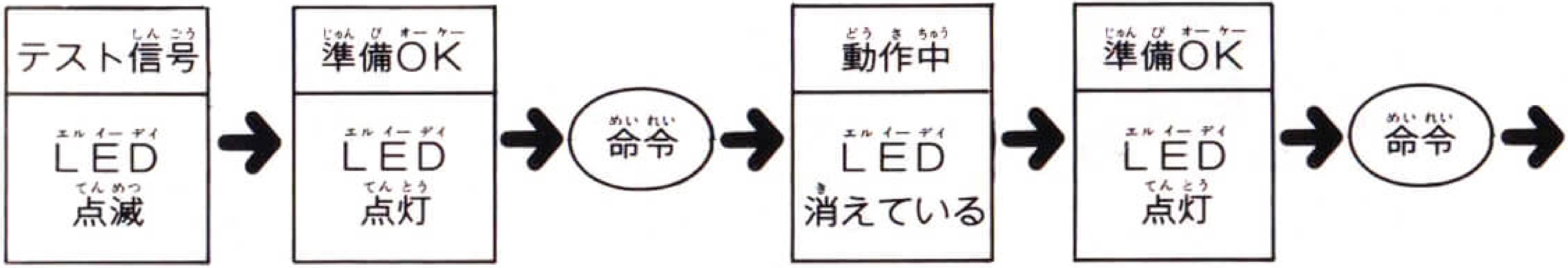
❹ロボットの目が、テレビ画面からのTEST信号をキャッチすると、ロボットの頭のＬＥＤ（赤いランプ）が点滅します。

※点滅しない時は、ロボット本体の位置や頭（視線）を動かし、調節してください。（P2〜3参照）

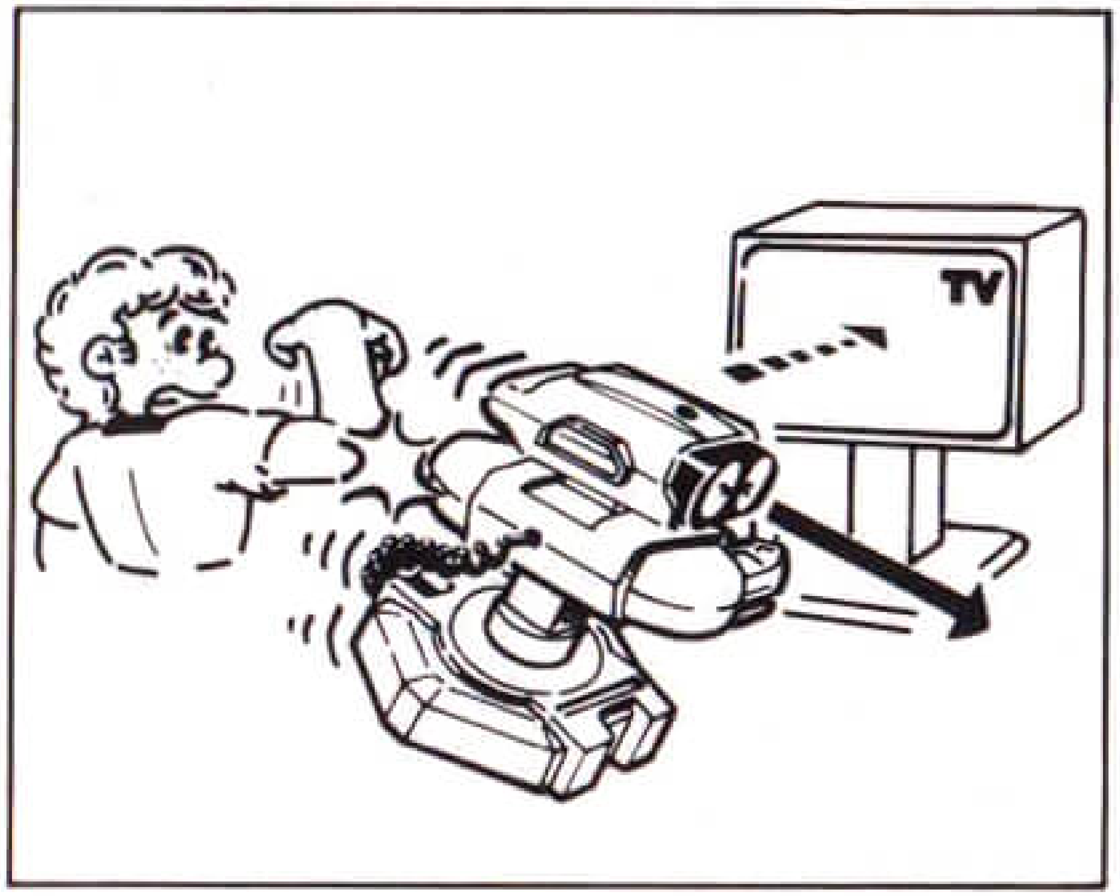
❺ⅠコントローラーのSELECTボタンを押し、TEST画面からSELECT画面に戻ります。この時、ＬＥＤが赤く光っていれば（点灯状態）、準備ＯＫ‼　ゲームを始められます。※点灯しない時は、③からもう１度。

⑥ロボットが動作中(動いている時)のＬＥＤランプは消えている状態となります。その間は、命令を出しても受け付けません。ロボットが停止してから次の命令を送ってください。(頭のＬＥＤが赤く点灯していれば、準備ＯＫです。)

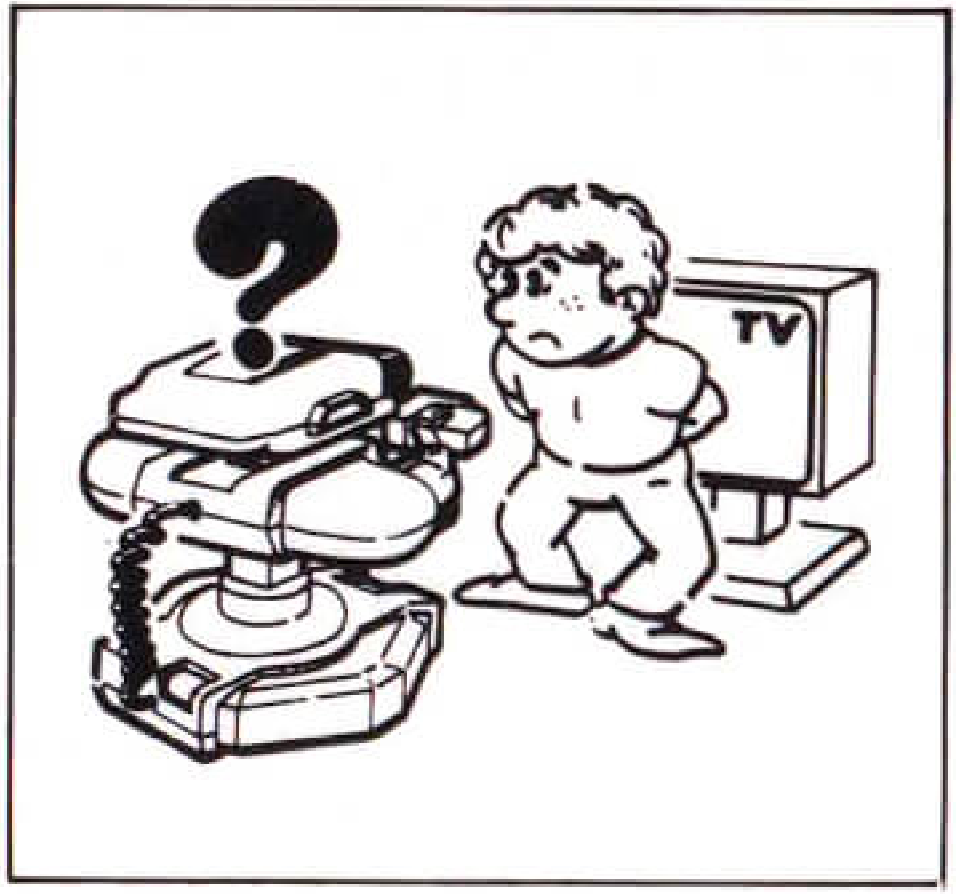
※ＬＥＤの状態


テスト信号
LED
点滅
準備OK
LED
点灯
命令
動作中
LED
消えている
準備OK
LED
点灯
命令

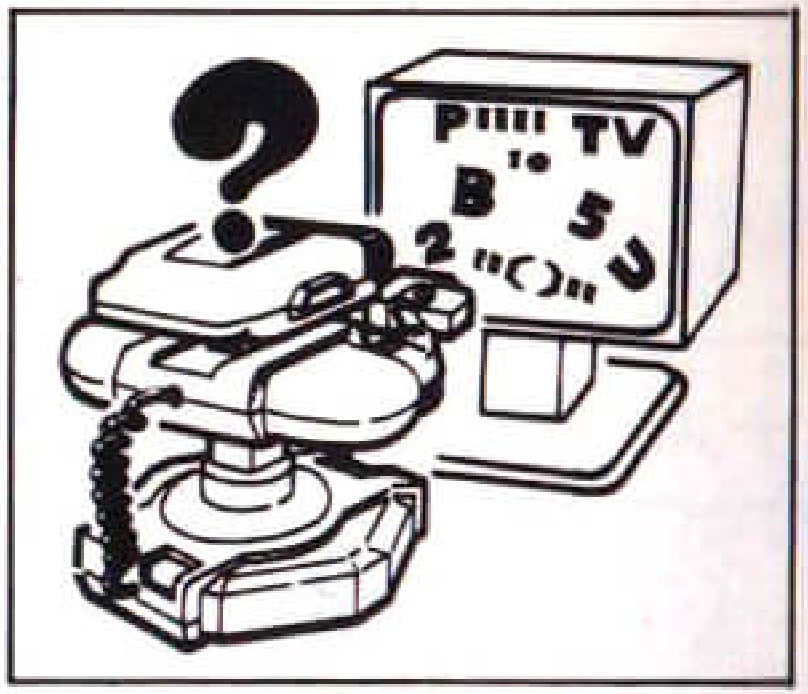
注意



★ロボットのセットが完了した後、光信号の送信ミスを避けるために、テレビ画面←→ロボット本体の位置関係がズレないように注意してください。



★テレビ画面とロボット本体との間に、光信号をさえぎる物が入らないようにしてください。



★テレビ画面に、チャンネル表示・音量表示などが出ているとロボットの誤動作の原因になりますので、これらを消してください。

テレビ画面の調整

★各ご家庭のテレビの調整状態がロボットに合わない時は、ロボットをテレビ画面に向けても、光信号をキャッチできない場合がありますので、画面を調整してください。主な原因と、その調整方法は次のとおりです。

原　　因	調　整　方　法
画面が暗すぎる	輝度を上げて、画面を明るくする
画面が明るすぎる	コントラストを調整して、画面を鮮明にするか、輝度を落して画面を暗くする

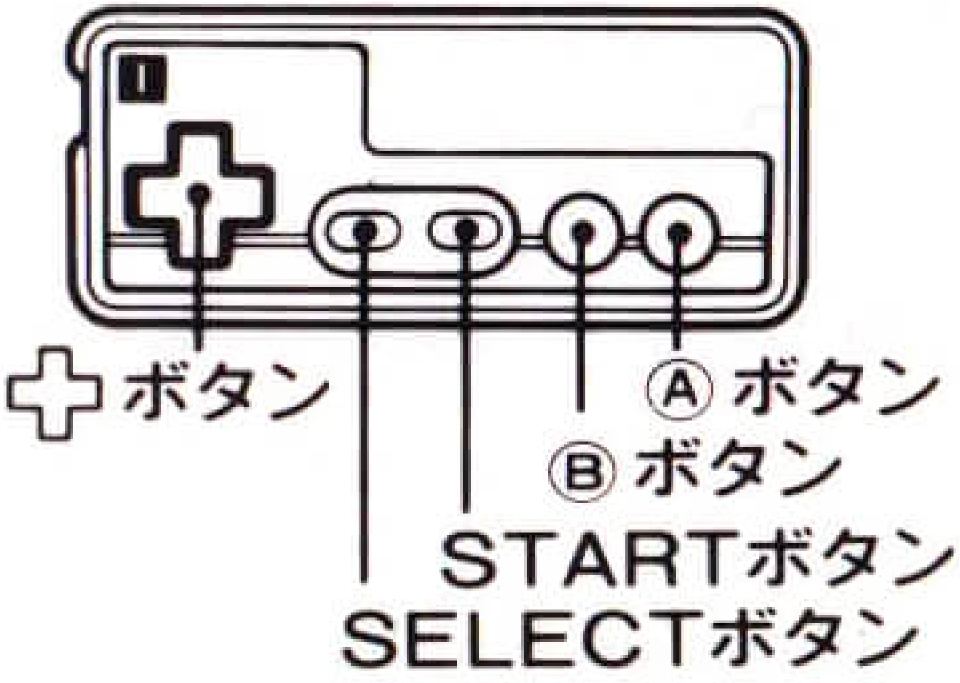
※テレビの調整方法・操作部の名称は、各ご家庭のテレビによって異なりますので、そのテレビの説明書をご覧ください。

5. コントローラー各部の名称と操作方法

＊1-PLAYERの場合は、Ⅰコントローラーを使用します。

＊2-PLAYER（2P GAME A）の場合は、Ⅰコントローラーを交代で使用します。

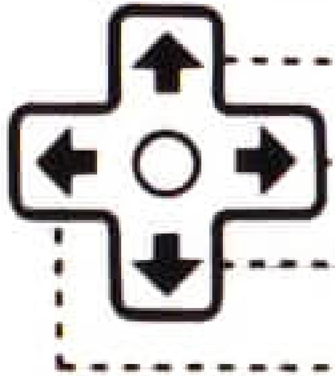
■Ⅰコントローラー


Ⅰ
✚ボタン
Ⓐボタン
Ⓑボタン
STARTボタン
SELECTボタン

●DIRECT

テレビ画面に指示を出して、ロボットに光信号を送り、操作します。

★ ✚ ボタン



●UP：腕を上げる。

●RIGHT：腕を右に回す。

●DOWN：腕を下げる。

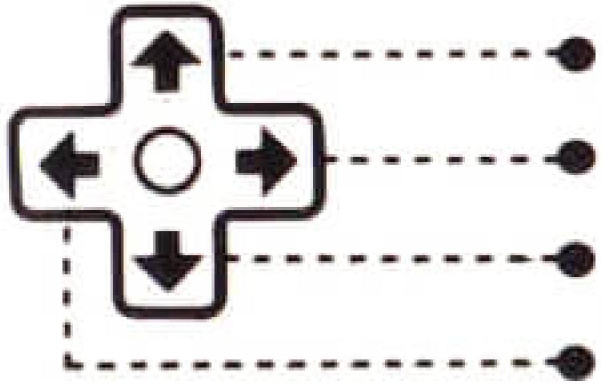
●LEFT：腕を左へ回す。

★Ⓐボタン：腕を開く。

★Ⓑボタン：腕を閉じる。

●GAME A（1P・2P）

★ ✚ボタン……ヘクター博士を操作します。



●つるを登る。
●右へ進む。
●つるを降る。
●左へ進む。

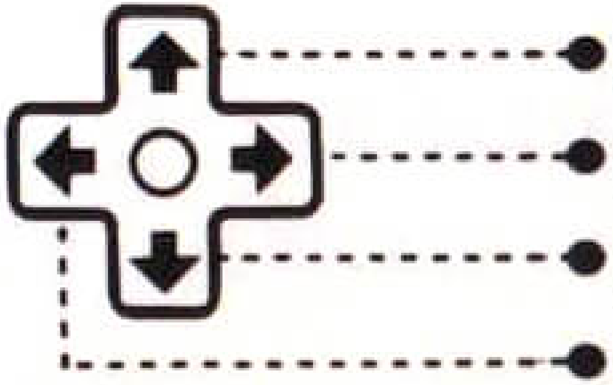
★Ⓐ・Ⓑボタン

- Ⓐ・Ⓑどちらでも、カブラを取ったり、置いたりします。
- GAME Aを始める前に、SELECT画面で、PHASE（面）を選択することができます。

Ⓐボタン：カウントアップ（数字が大きくなる）
Ⓑボタン：カウントダウン（数字が小さくなる）

※STARTボタンを押すと、「ロボット送信モード」になり（青いバック）、ロボットを操作します。

★ ✚ボタン

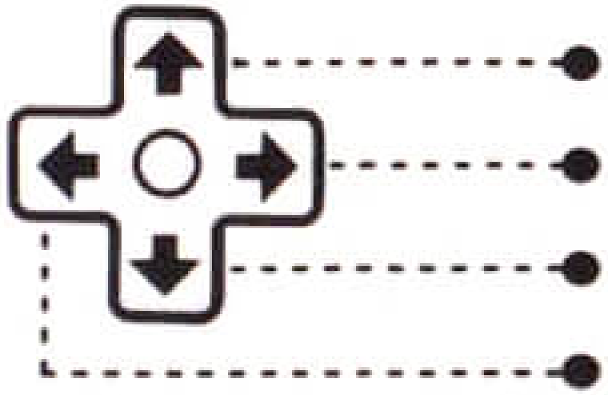


●腕を上げる。
●腕を右へ回す。
●腕を下げる
●腕を左へ回す。

★Ⓐボタン：腕を開く。
★Ⓑボタン：腕を閉じる。

●GAME B

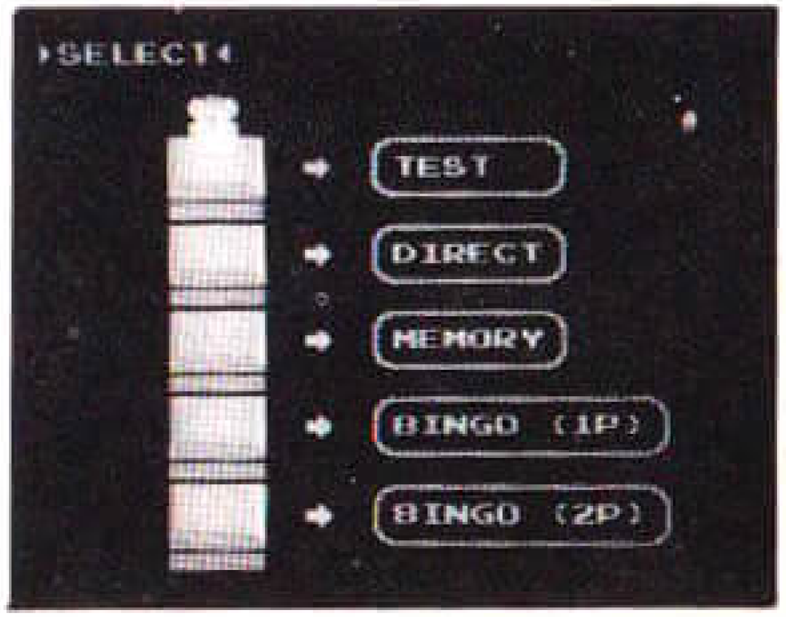
★ ✚ボタン……ロボットを操作します。



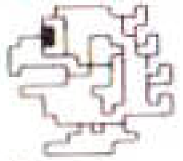
●腕を上げる。
●腕を右へ回す。
●腕を下げる。
●腕を左へ回す。

★Ⓐボタン：腕を開く。
★Ⓑボタン：腕を閉じる。

★SELECTボタン



SELECT
TEST
DIRECT
MEMORY
BINGO (1P)
BINGO (2P)

●**SELECT画面（セレクトモード画面）**……このボタンを押すごとに、スミック〔〕が移動しますので、希望するゲームに合わせてください。
（✚ボタンの上下でも移動します。）

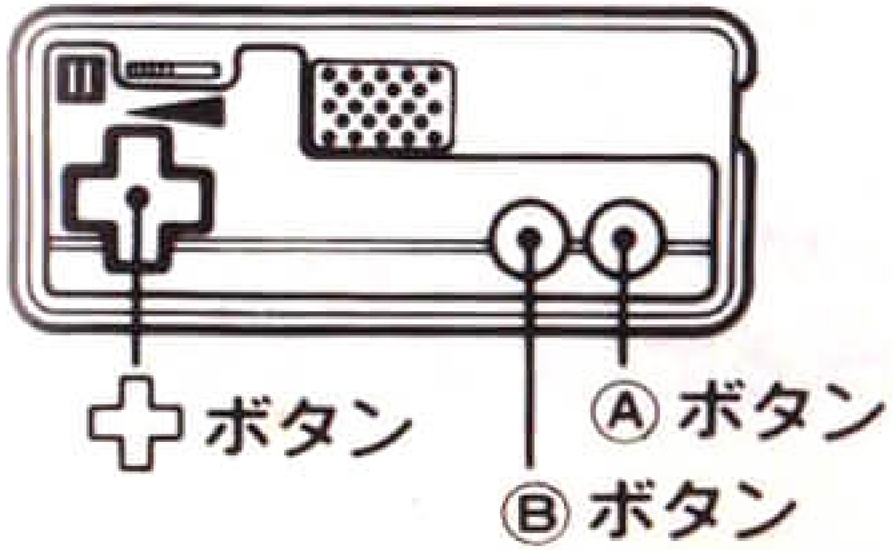
●**TEST面・DIRECT面**……このボタンを押すと、SELECT画面に移ります。

- **GAME A・B**……このボタンを押すと、ポーズ（ゲームが一時中断）状態になり、もう１度押すとポーズは解除されます。
※「PHASE」表示中・ゲーム開始時のスクロール中は、ポーズ状態にはなりません。

★STARTボタン

- **SELECT画面**……スミックが指定したゲームに移ります。
- **GAME A** ……１度押すとテレビ画面のバックが黒から青に変わり、ロボット送信モードに移ります。もう１度押すと解除されます。
- **ポーズ状態** ……この時に押すと、SELECT画面に移り、ゲームは終了します。

■Ⅱコントローラー



トレイにセットします。

※シャープ㈱マイコンピュータテレビC１を使用する場合は、別売のコントローラーが必要です。
C１をお買いあげの販売店、又はシャープお客様ご相談窓口にお問い合わせください。

6. 遊び方

テレビ画面からの光信号で、ロボットに動作をさせるDIRECT。
このゲームで、ロボットと”コマ”操作に慣れてください。
ロボットに、”コマ”を置き換えさせて、テレビに信号を送り、ゲートを上下する、GAME AとGAME Bがあります。楽しんでください。

※”コマ”では、ロボットの腕の上下の位置を、上から2段ずつ使用しています。操作ミス等で、上下の位置が合わなくなった時は、一旦、腕を最上段まで上げて元に戻します。

- テレビ画面から発せられた光信号を、ロボットの目(光センサ)がキャッチします。
- その信号をマイクロコンピュータが読み取り、モーターに伝えてロボットを動かします。

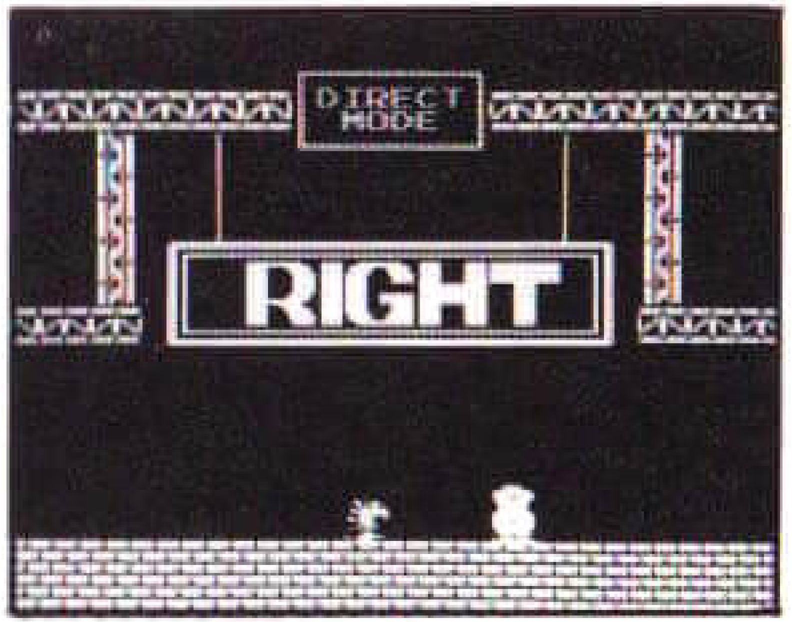
- ロボットは、３つの動作（どうさ）をします。

①ものをつかむ。はなす。
②持（も）ち上（あ）げる。おろす。
③体（からだ）を回転（かいてん）させて、物（もの）を左右（さゆう）へ運（はこ）ぶ。

これらの動作（どうさ）を組（く）み合（あ）わせてロボットをコントロールし、いろいろなゲームを楽（たの）しんでください。

- SELECT（セレクト）画面（がめん）で次（つぎ）のゲーム（面（めん））から選（えら）んでください。

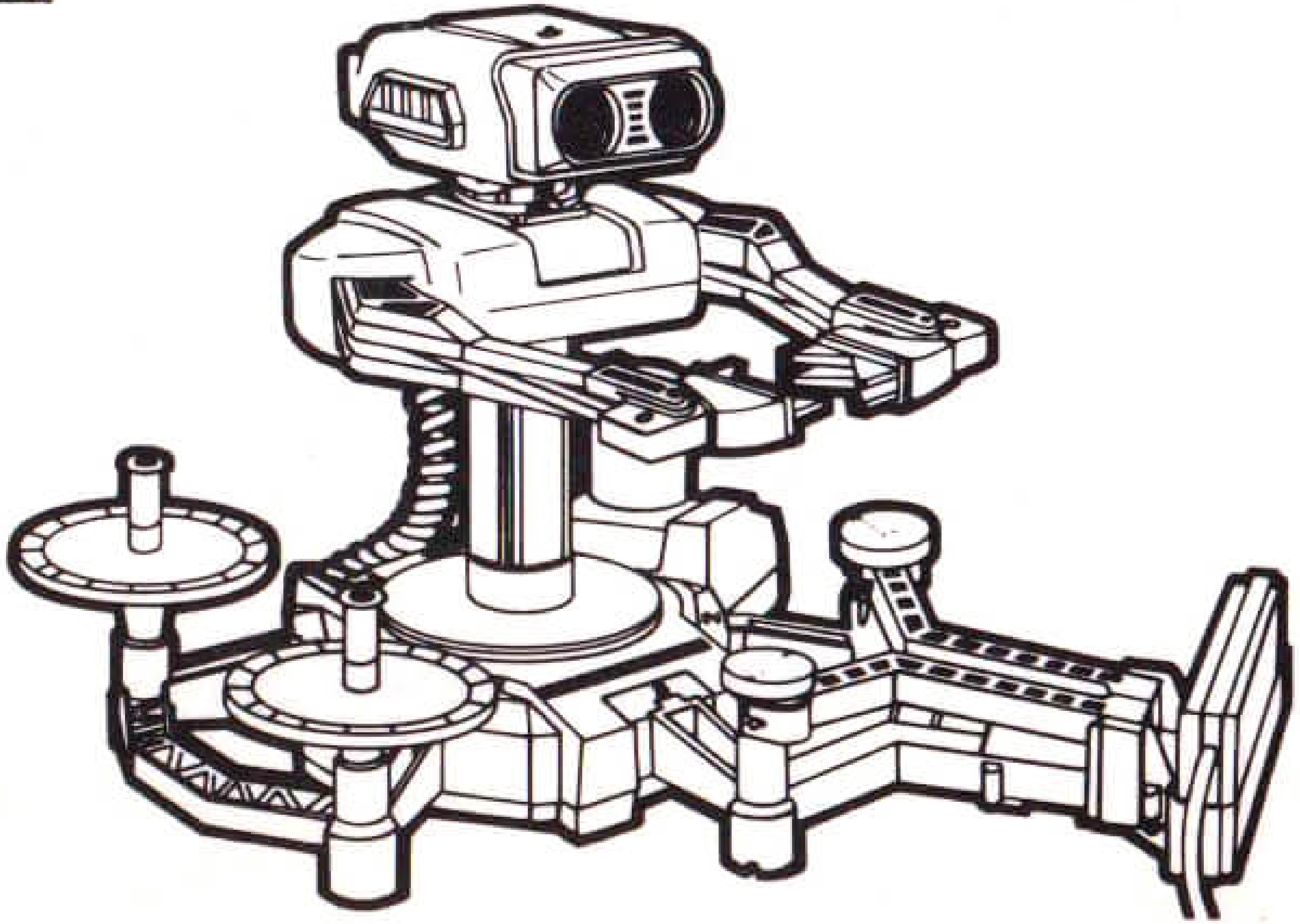
DIRECT ………………………… 20ページ
1P GAME A ……………………… 23ページ
2P GAME A ……………………… 28ページ
GAME B ………………………… 29ページ


DIRECT MODE
RIGHT

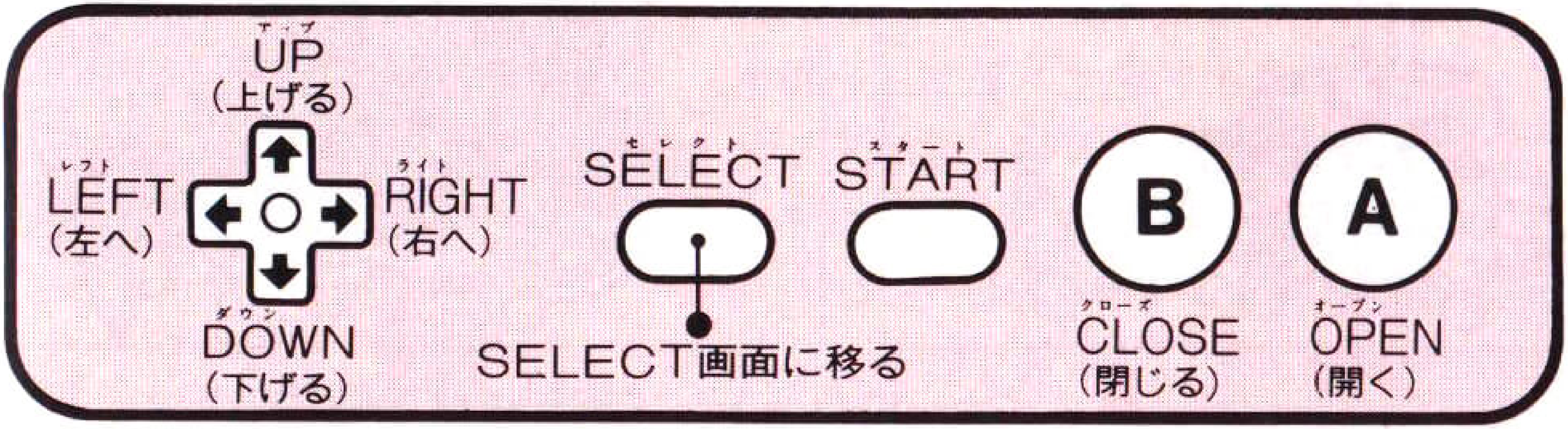
DIRECT（ダイレクト）

- DIRECT（ダイレクト）……〃コマ〃とロボットの操作（そうさ）に慣（な）れるゲームです。

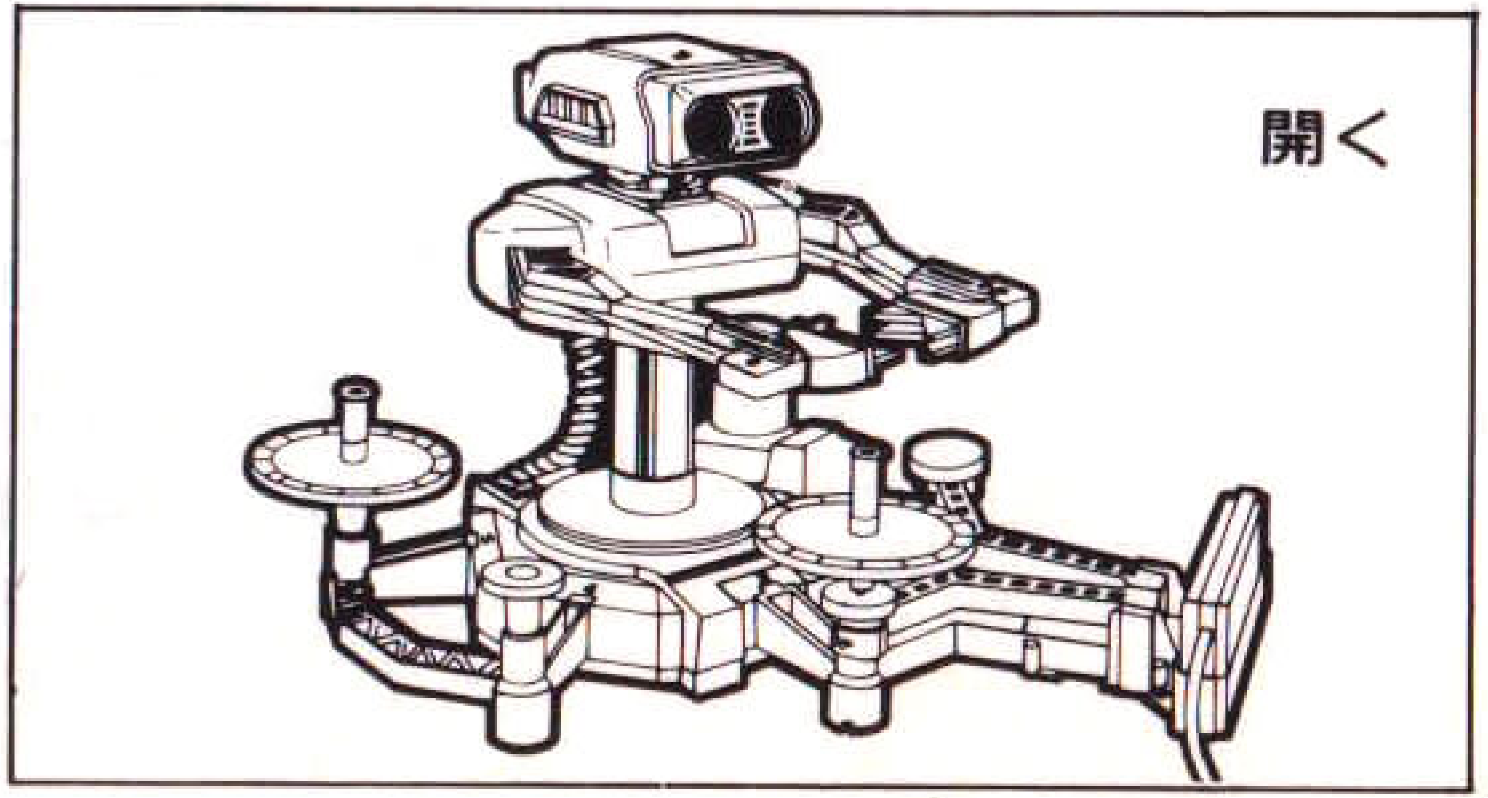
指示（しじ）がテレビ画面（がめん）に表示（ひょうじ）され、直接（ちょくせつ）ロボットに伝（つた）えられます。

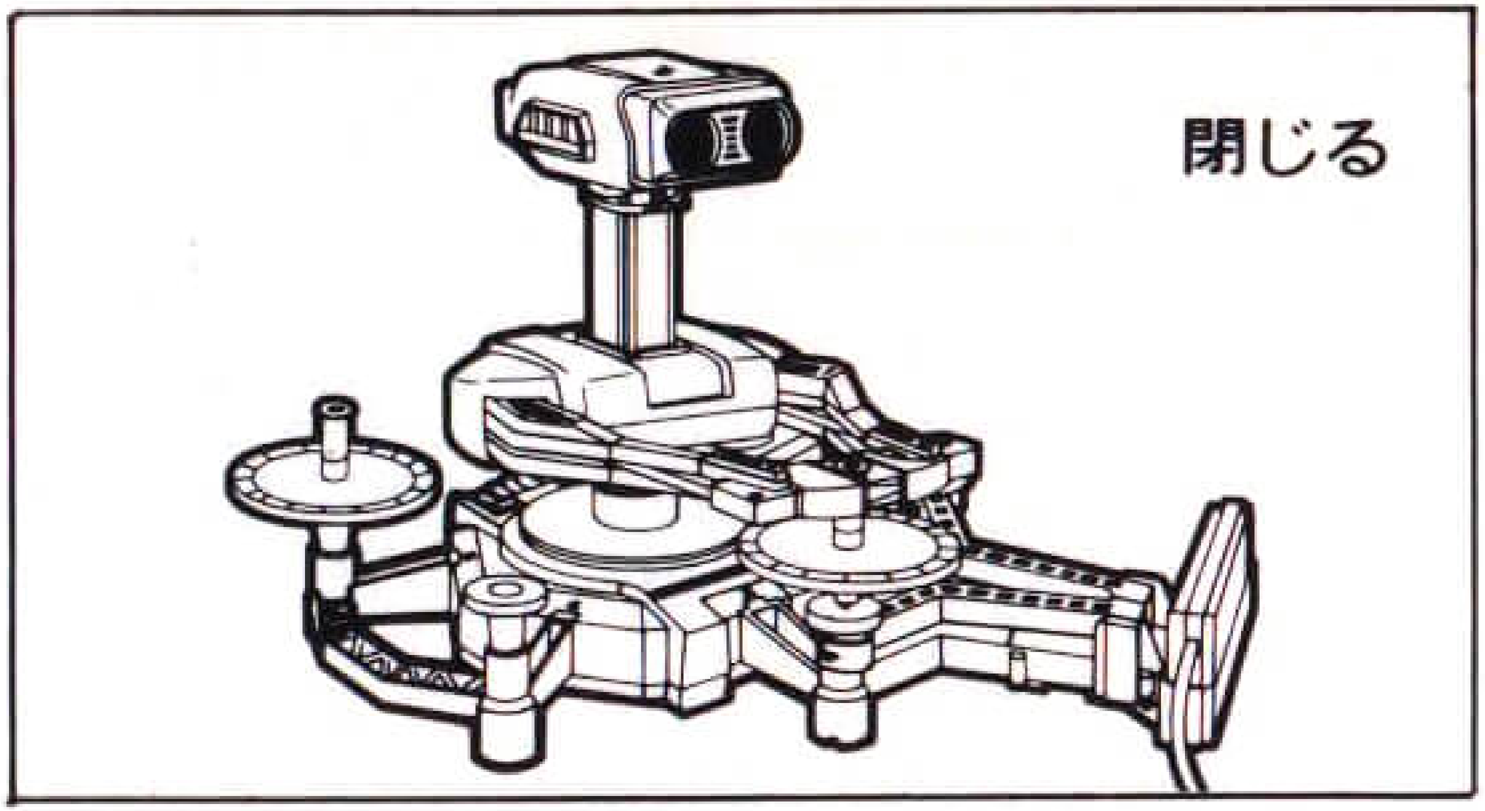


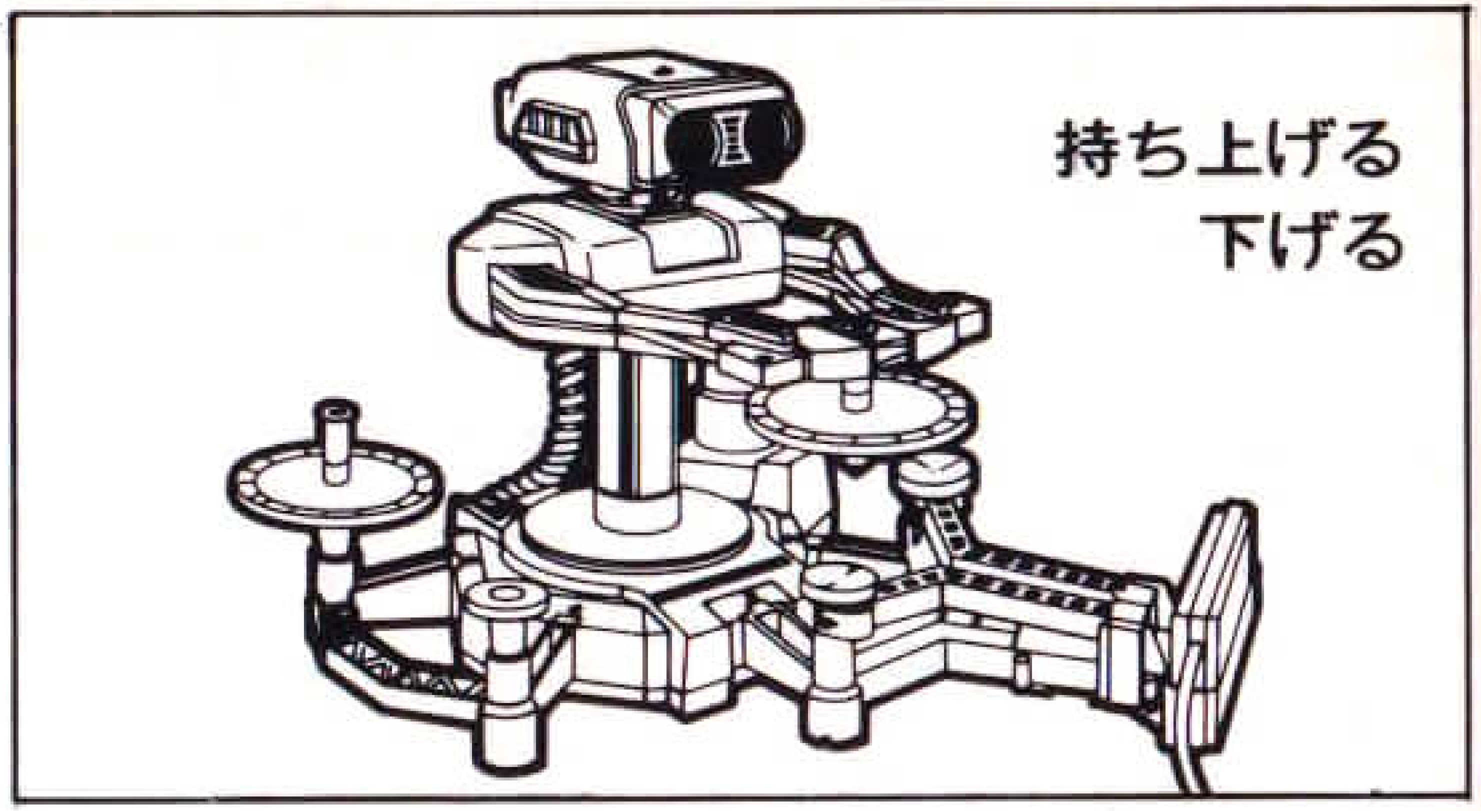
① ✚ボタン、Ⓐ・Ⓑボタンを操作し、″コマ″を動かすのに必要な指示を、テレビ画面に表示します。


UP
（上げる）
LEFT
（左へ）
RIGHT
（右へ）
DOWN
（下げる）
SELECT
START
SELECT画面に移る
B
A
CLOSE
（閉じる）
OPEN
（開く）

②テレビ画面の指示に対応した光信号を、ロボットの目がキャッチし、その動作をします。



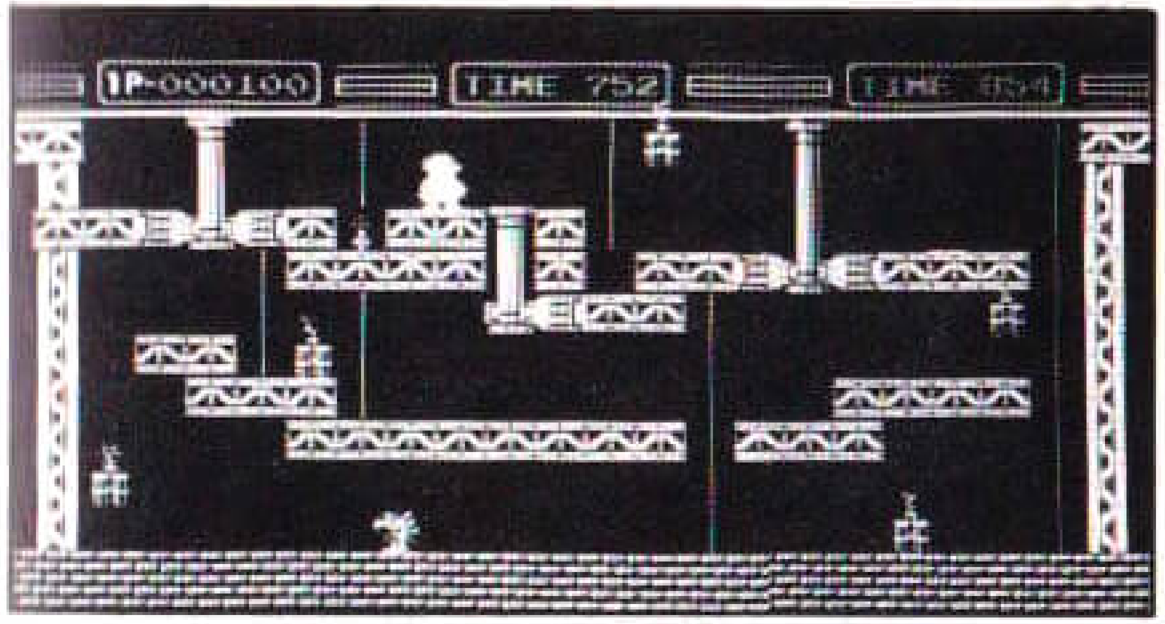




③スピナーにセットして回転させた” コマ ”は、トレイに置き換えても、回転している間は倒れません。その間に他方の” コマ ”の置き換えをすることができます。

④次々と指示を変えてロボット操作に慣れ、” コマ ” を倒さないようにうまく置き換えてください。
GAME A・GAME Bを楽しむ時に役立ちます。

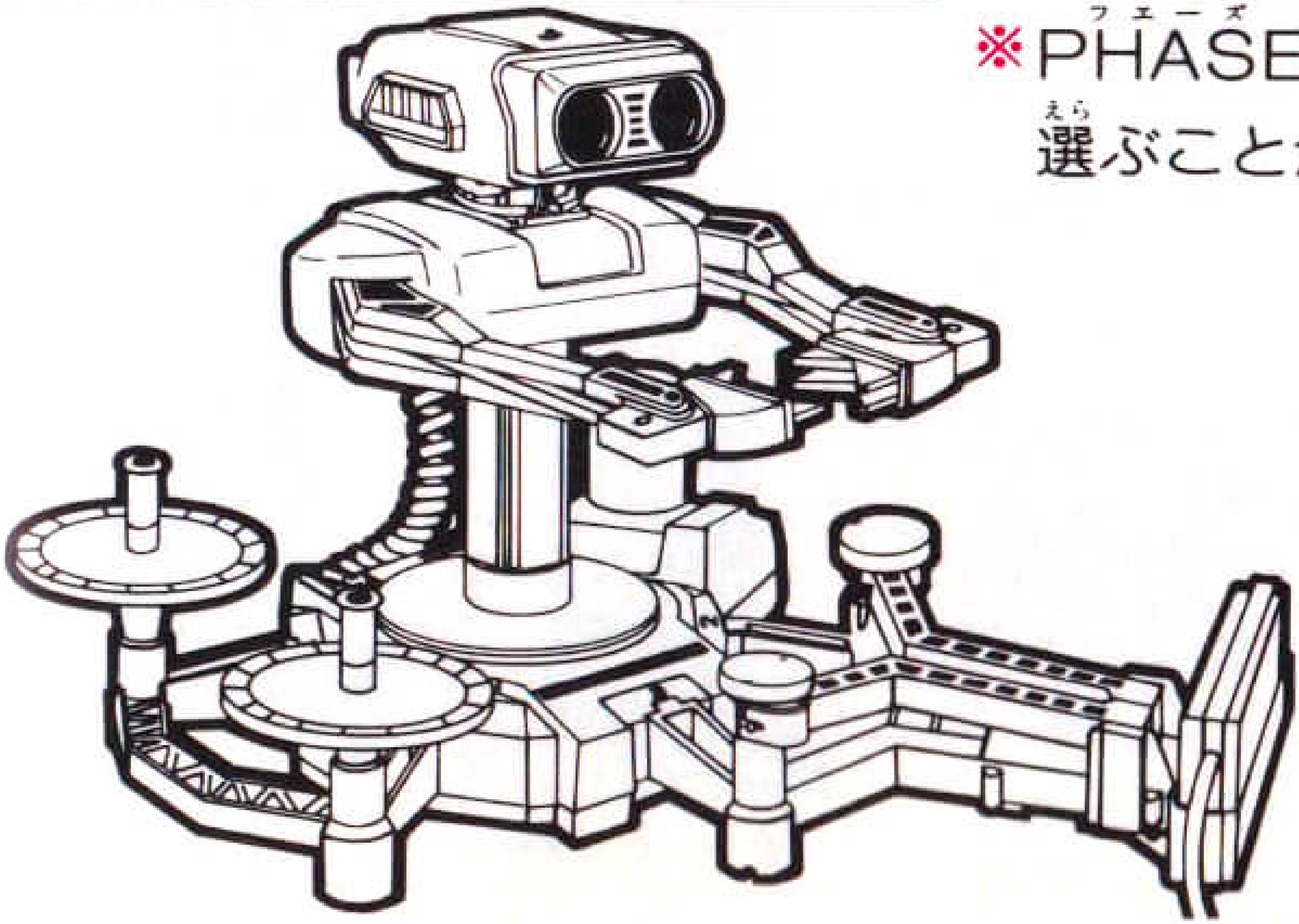
⑤SELECTボタンを押すと、SELECT画面に移ります。


1P-000100
TIME 752
TIME

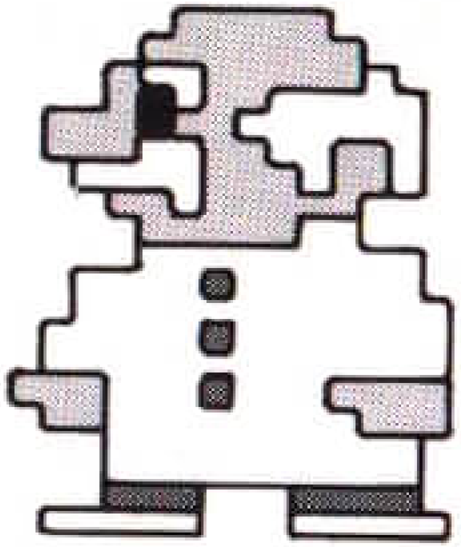
1P GAME A

- GAME A……博士とロボットの共同作業で、仕掛けられたダイナマイトを取り去り、大爆発を防ぐ、スリル一杯のゲームです。
画面は横にスクロールします。

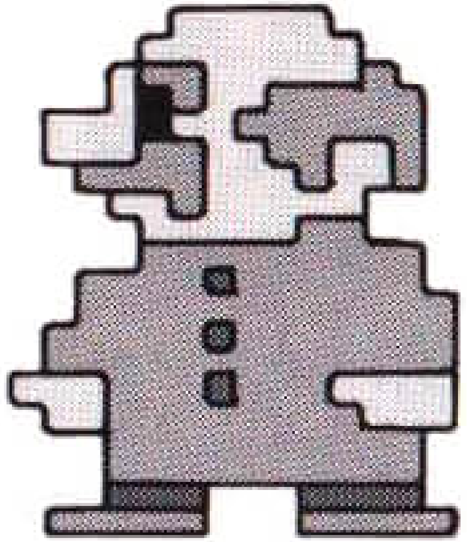
※PHASE（面）は40まであり、SELECT画面で選ぶことができます。Ⓐ・Ⓑボタンを使用します。



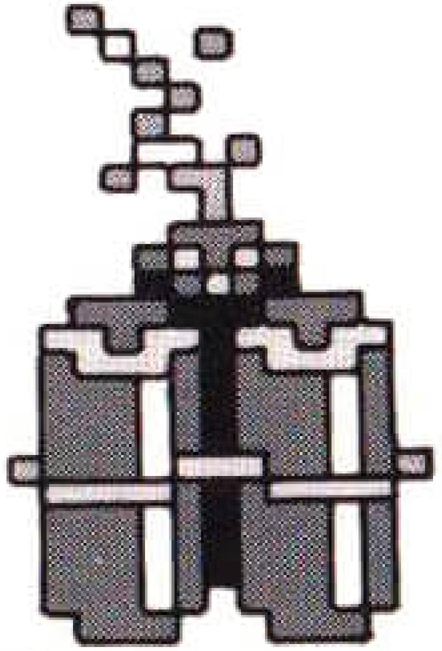
登場キャラクタ



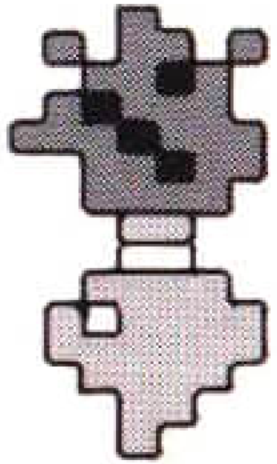
ヘクター博士
PROF. HECTER



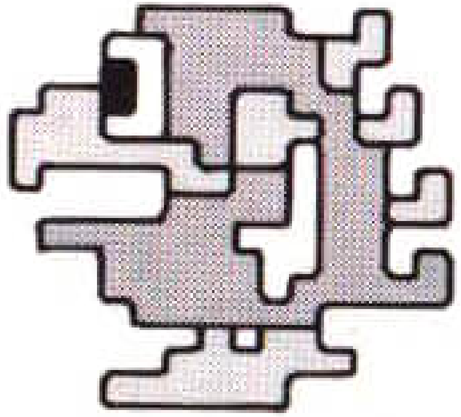
ベクター博士
PROF. VECTER



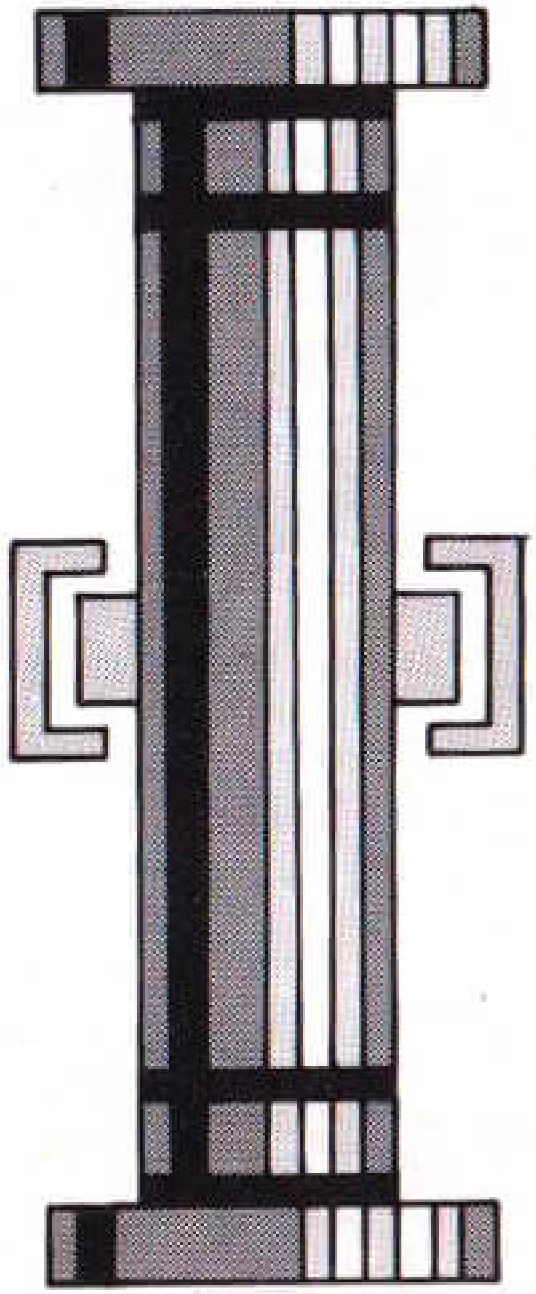
ダイナマイト



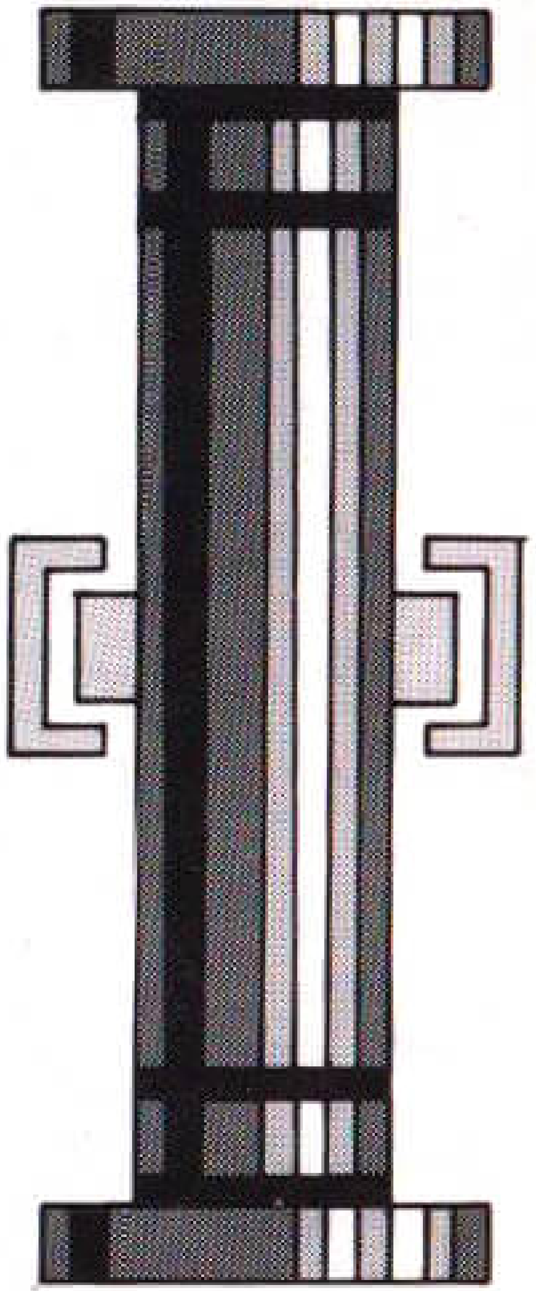
カブラ（えさ）



スミック
（おじゃま虫）



ゲート（赤）

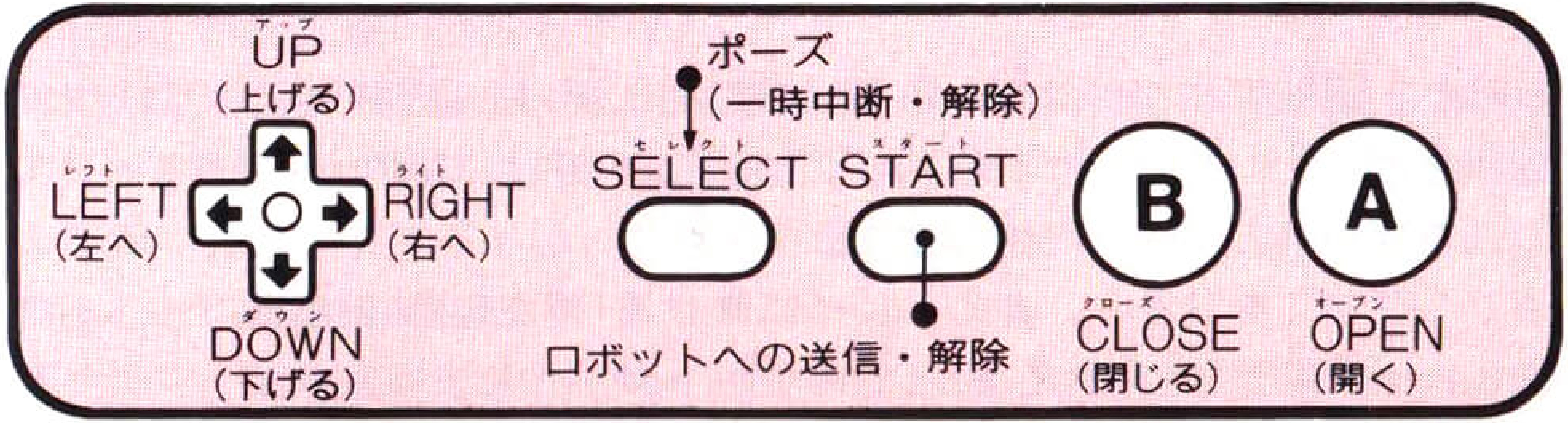


ゲート（青）

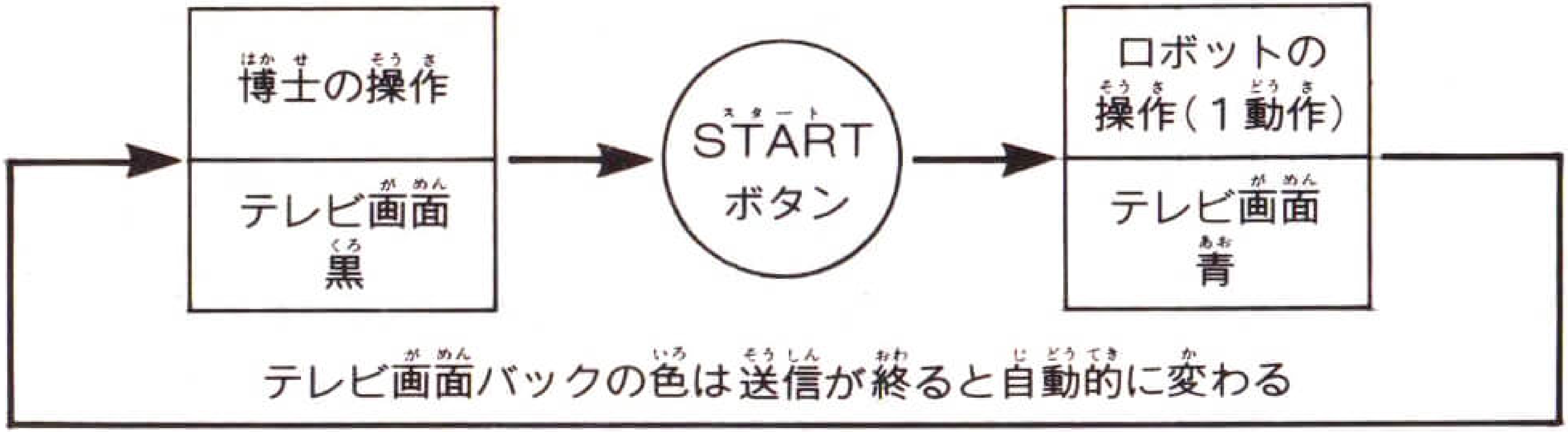
❶博士がダイナマイトを取り除くには、ダイナマイトのある場所を通過しなければなりません。そのために通路をふさいでいる青と赤のゲートを上下して、博士の進行を助けてあげましょう。

❷Ⅰコントローラーで博士を操作します。

❸ゲートを上下させる時は、STARTボタンを押して、ロボット送信モードにします。この時、画面のバックは青くなり、Ⅰコントローラーはロボット操作に機能が切り変わります。


UP
(上げる)
LEFT
(左へ)
RIGHT
(右へ)
DOWN
(下げる)
ポーズ
(一時中断・解除)
SELECT
START
ロボットへの送信・解除
B
A
CLOSE
(閉じる)
OPEN
(開く)

※Ⅰコントローラーの機能


博士の操作
テレビ画面
黒
STARTボタン
ロボットの操作（１動作）
テレビ画面
青
テレビ画面バックの色は送信が終ると自動的に変わる

④送信されると、画面のバックは青から黒に自動的に戻り、送信できなくなります。

⑤続けて動作をさせたい時は、またSTARTボタンを押し、ロボット送信モードにしてから、必要な命令のボタンを押します。

⑥この要領で”コマ”をつかみ、青のトレイに乗せる（押さえる）と青のゲートが下がり、赤のトレイに乗せる（押さえる）と赤のゲートが下がります。

⑦１つのゲートを上下させるのに、”コマ”を回す必要はありませんが、青・赤のゲートを同時に開けないと通過できない場合があります。

その時には、スピナーにセットして回した”コマ”を、青・赤いずれかのトレイの上で回転させておき、その間に他方の”コマ”を空きトレイに乗せて押さえます。

⑧ゲートの上げ下げの命令は、トレイにセットされたⅡコントローラーから、ファミリーコンピュータ本体を通じて、テレビ画面に伝えられます。

⑨通路途中には、おじゃま虫のスミックが待ち伏せています。博士は、このスミックにかみつかれるとミスになります。

⑩ドン欲なスミックは、大好物のカブラを与えると夢中でカブリつきます。食べている間は、博士に襲いかかりません。

⑪博士のカブラを取る、置くという動作はⒶまたはⒷボタンで指示します。

⑫スミックを退治するには、ゲートを上下して押しつぶします。**得点は500点。**

⑬１画面中のダイナマイトは、全部で６個（消えてかくれていることもある）で、１個取るごとに**得点は100点。**

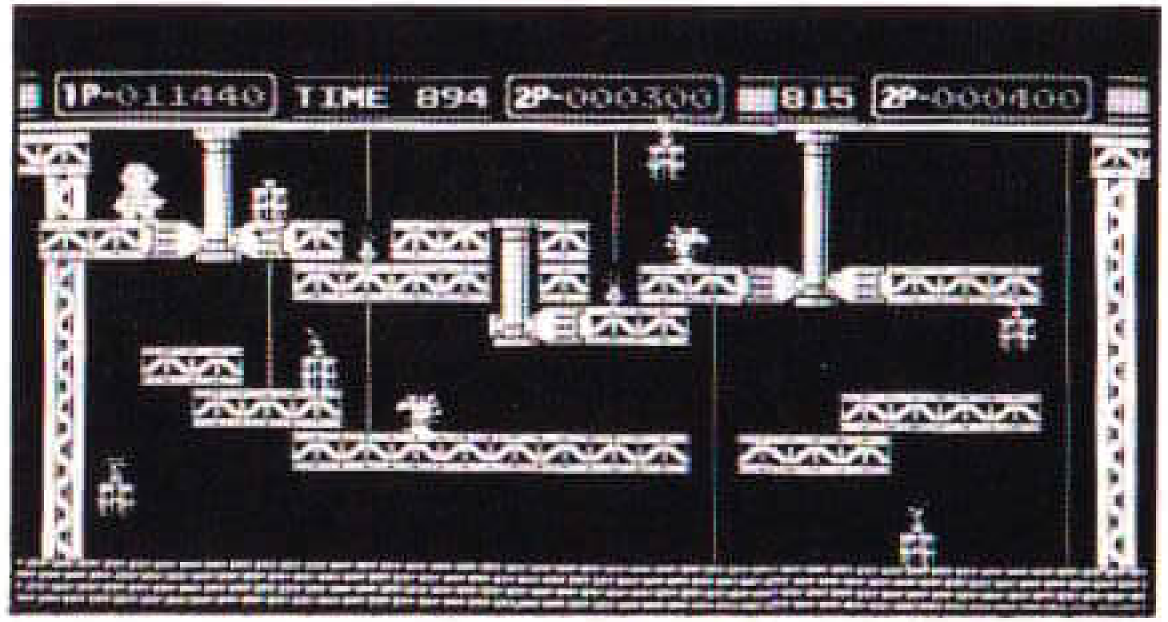
⑭ダイナマイトをすべて取った時の残りタイムが、得点として加算されます。

⑮スミックにかみつかれたり、タイムオーバーになった時にミスになります。ミス５回でゲームオーバー（終了）となります。

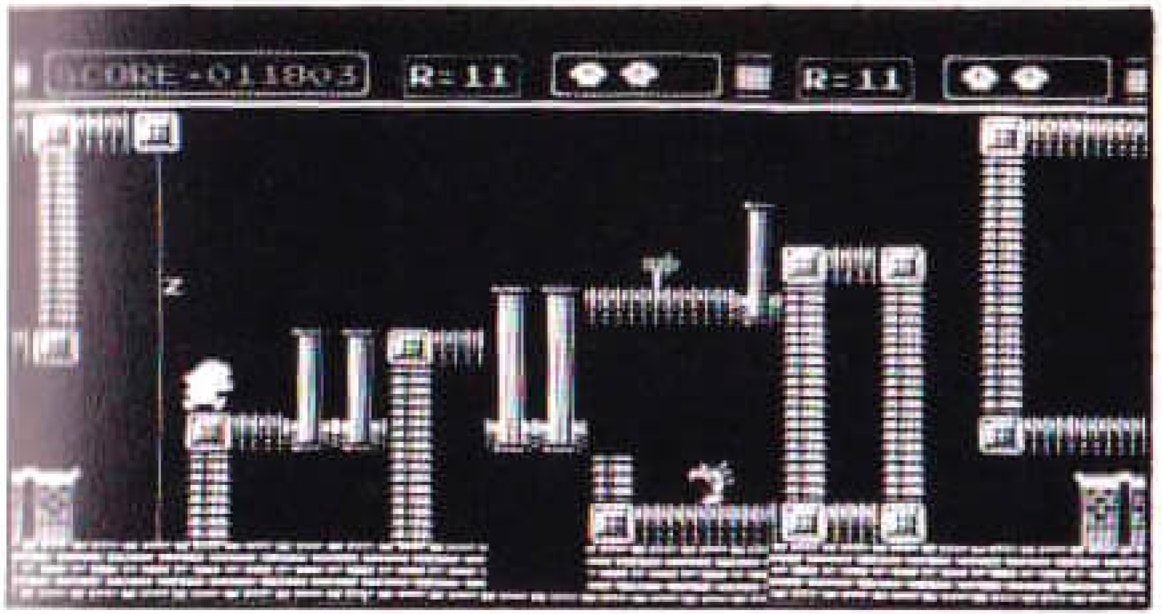
⑯ゲーム中にSELECTボタンを押すと、ポーズ（一時中断）状態になります。その時、✚ボタンの左右を押すと画面全体を見ることができます。もう1度、SELECTボタンを押すと、ポーズは解除されます。

※ポーズ状態の時に、STARTボタンを押すと画面はSELECT画面に戻り、ゲームは終了します。

2P GAME A


1P-011440
TIME 894
2P-000300
815
2P-000400

●GAME A［2人用］の場合は、ベクター博士も登場します。Ⅰコントローラーを交互に使用してください。操作方法やゲーム内容は、1人用と同じです。

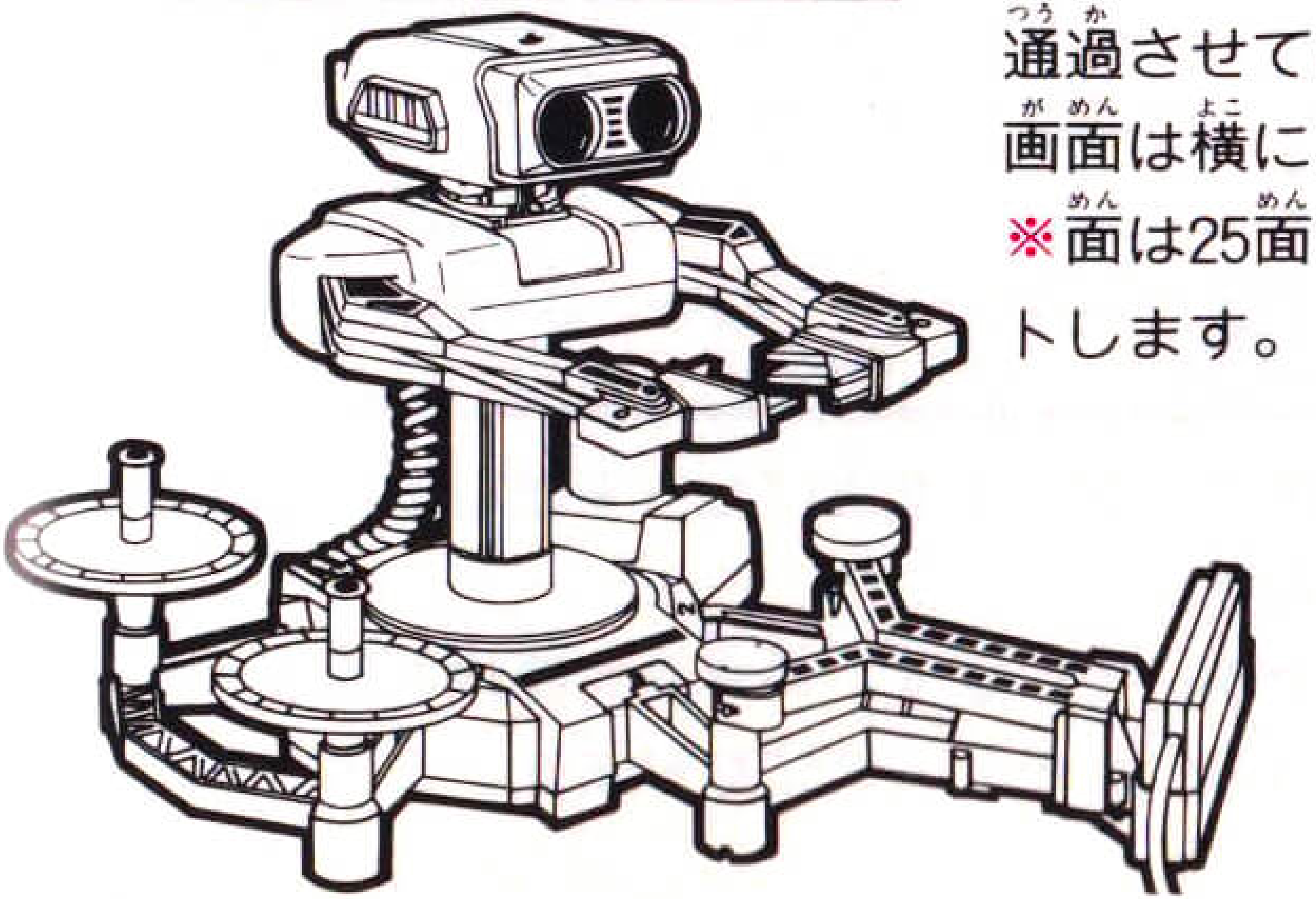

SCORE-011803
R=11
R=11

GAME B

● GAME B……寝ぼけたヘクター博士が歩いて行きます。途中で待ち伏せしているおじゃま虫のスミックにかみつかれないよう、ロボットを操作して青・赤のゲートを上下させ、博士をスムーズに通過させてあげてください。

画面は横にスクロールします。

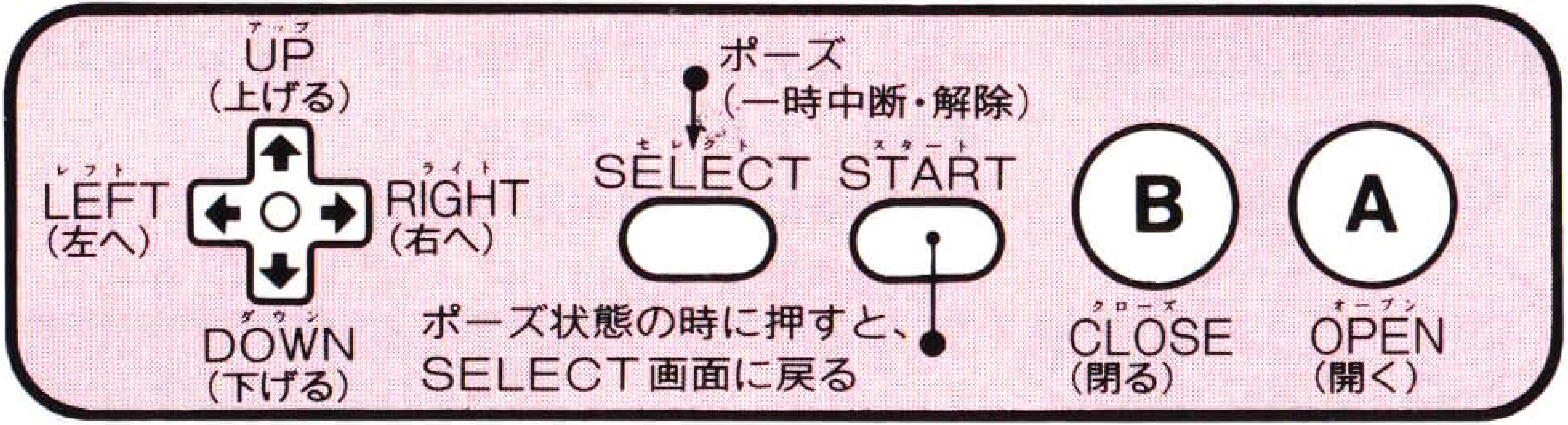
※面は25面まであり、R＝01（1面目）からスタートします。



①博士は左端のトンネルから出て来て、右へとひたすら歩き出します。途中にうるがあれば最上まで登り、右へ飛び降ります。

もし、ゲートが閉じていれば、そこで足ふみをし、開かれるのを待っています。

②このゲームでは、Ⅰコントローラーで直接ロボットを操作します。


UP
（上げる）
ポーズ
（一時中断・解除）
LEFT
（左へ）
RIGHT
（右へ）
SELECT
START
B
A
DOWN
（下げる）
ポーズ状態の時に押すと、
SELECT画面に戻る
CLOSE
（閉る）
OPEN
（開く）

③ロボットを操作して〃コマ〃を置き換え、ゲートを上げたり下げたりして、博士を無事に右端のトンネルまで導いてください。

④所々にスミックが待ち伏せている穴があいています。ロボット操作を誤まって穴に落ちると、スミックに「ガブッ！」とかみつかれてミスになります。ミス３回でゲームオーバー（終了）となります。

⑤通路途中で矢印が出てきます。その方向に進まないと穴に入ってスミックにかみつかれてしまうことがあります。見落とさないように注意しましょう。

⑥博士が進むごとに得点が加算されます。また**矢印を通過すると100点、スミックをゲートで押しつぶすと500点**が加算されます。

⑦いろいろなコースが、次々と現われます。25面全部を無事にクリアすると、博士の歩くスピードが速くなって、更にむずかしくなります。（3段階まで速くなります。）何面クリアできるか、挑戦してください。

⑧ゲーム中にSELECTボタンを押すと、ポーズ（一時中断）状態になります。もう1度SELECTボタンを押すと、ポーズは解除されます。

※ポーズ状態の時に、STARTボタンを押すと、画面はSELECT画面に戻り、ゲームは終了します。

MEMO

MEMO

任天堂株式会社

本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL (075)541－6113番(代表)
東京支店　〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22
TEL (03) 254－1781番(代表)
大阪支店　〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32
TEL (06) 271－5514番(代表)
名古屋営業所　〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL (052)571－2506番(代表)
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地
TEL (011)621－0513番(代表)
岡山営業所　〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL (0862)52－1821番(代表)

© Nintendo 1985